52 pagini

International Game Magazine

LEVEL



Nr. 5 Ianuarie 1998

18.000 LEI

Riven: The Sequel to Myst
Turok: Dinosaur Hunter
CART Precision Racing
Sandwarriors
Test Drive 4
Overboard
Netstorm
Rayman
NHL 98

POLICE



Actua Soccer 2 ● Addiction Pinball ● Air Warrior 3 ● Andretti Racing ● Armored Fist 2 ● Balls of Steel ● Die by the Sword ● Dreams ● F-22 Raptor ● Falcon 4.0 ● Final Liberation ● Sid Meier's Gettysburg! ● Jack Nicklaus 5 ● Quake 2 ● Shadow Master ● WarBreeads ● Wing Commander 5 ● ACDSee v2.22 ● Display Doctor 6.0a ● mIRC v5.3 ● VirusScan 3.1.4 ● WinAmp v1.64 ● Paintshop ● Notepad+



International Game Magazine
LEVEL
Ianuarie
L 5 12 19 26
M 6 13 20 27
M 7 14 21 28
J 1 8 15 22 29
V 2 9 16 23 30
S 3 10 17 24 31
D 4 11 18 25
Februarie
L 2 9 16 23
M 3 10 17 24
M 4 11 18 25
J 5 12 19 26
V 6 13 20 27
S 7 14 21 28
D 1 8 15 22
Martie
L 2 9 16 23 30
M 3 10 17 24 31
M 4 11 18 25
J 5 12 19 26
V 6 13 20 27
S 7 14 21 28
D 1 8 15 22 29
Aprilie
L 6 13 20 27
M 7 14 21 28
M 1 8 15 22 29
J 2 9 16 23 30
V 3 10 17 24
S 4 11 18 25
D 5 12 19 26
Mai
L 4 11 18 25
M 5 12 19 26
M 6 13 20 27
J 7 14 21 28
V 1 8 15 22 29
S 2 9 16 23 30
D 3 10 17 24 31
Iunie
L 1 8 15 22 29
M 2 9 16 23 30
M 3 10 17 24
J 4 11 18 25
V 5 12 19 26
S 6 13 20 27
D 7 14 21 28

Un început de an ...

Nu de mult timp am primit o scrisoare în care un cititor ne felicita pentru ideea de a scoate o revistă de jocuri și ne spunea cam în felul următor: „Revista este excelentă în formatul actual, iar CD-ul nemaipomenit, chiar dacă are unele lipsuri, se iartă că sunteți mici, aveți doar trei luni."

Îi dau dreptate, este o revistă tânără, de asemenea și redactorii acesteia, și este imposibil să nu apară unele greșeli. Oricum, trăiesc cu speranța că ne veți ierta aceste mici erori, iar noi vă facem promisiunea să încercăm să devenim cei mai buni. Vom extinde activitatea LEVEL-ului astfel încât noi toți, care suntem uniți prin dorința de a juca, să devenim o familie. Probabil că unii dintre voi sunt nemulțumiți de faptul că scriem doar 52 de pagini. Dar gândiți-vă și la noi, măi fraților! E o muncă imensă și grea... și tot ce facem este pentru voi. Cu puțin sprijin din partea voastră vom ajunge să vă cunoaștem păsurile și astfel să reușim să vă dăm ceea ce vă doriți voi mai mult. Am încercat să vă oferim o gamă cât mai largă de informații. Nu știu în ce măsură am reușit și de aceea în unul din numerele viitoare vor apare o serie de chestionare prin care intenționăm să aflăm ce ați vrea voi să apară scris în revistă și de asemenea dacă vă place formula actuală a LEVEL-ului. Bineînțeles că toate aceste chestionare vor fi însoțite și de premii, astfel încât să câștigăm cu toții câte ceva. Venind în ajutorul nostru vom avea posibilitatea de a analiza cerințele voastre, iar mai apoi vom vedea în ce măsură vom putea îndeplini dorințele fiecăruia dintre voi. Nu trebuie să vă hazardați să ne cereți, așa cum au făcut-o unii gameri, jocuri complete. Nu avem posibilitatea de a realiza acest lucru sau, mai bine zis, revista ar costa atunci enorm și probabil că nu ar mai fi cumpărată de nimeni.

Unii dintre voi s-au plâns că jocurile cer prea multe resurse. Ce să vă fac oameni buni? Așa realizează casele de jocuri produsele lor. Singura soluție ca să țineți pasul cu vremea în care trăim este să achiziționați un calculator mai performant și neapărat o placă 3Dfx. La sfârșitul anului trecut piața a fost pur și simplu asaltată de programe care cer o astfel de componentă. Pentru plăcile 3Dfx cu cipul Voodoo au fost programate anul trecut peste 200 de jocuri. O cifră care spune foarte multe și care probabil că va crește simțitor în anul 1998. Ca un gamer îndârjit ce sunt aștept cu nerăbdare noile produse ale firmelor de renume. Dar trebuie să recunoaștem: odată cu creșterea cerinței de sisteme mai performante au fost îmbunătățite elementele grafice și sonore, care dau jocurilor mult mai mult farmec. Astfel, ne putem bucura de produse mult mai bine realizate, acestea având la bază concepte care conțin idei noi și interesante.

De menționat este și cerința



foarte mare de jocuri strategice. Am avut supriza să constat că la sfârșitul anului trecut au fost lansate o mulțime de titluri de strategie real-time.

Strategia real-time a devenit cea mai căutată categorie de jocuri, aceasta fiind îmbunătățită din punct de vedere grafic și sonor, precum și în ceea ce privește deservirea și ideea jocului. Să sperăm că în acest an vom beneficia de aceleași suprize din partea producătorilor de jocuri ca și în anul ce a trecut. Așteptăm un joc gen DOOM sau Tomb Raider, jocuri arcade precum Rayman sau simulatoare în care s-a pus un accent foarte mare pe aspectul de realitate. Nu putem ști ce ne pregătește acest nou an! Om trăi și om vedea...

Mr. President

LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Actua Soccer 2 - Gremlin

Ultima dată ați putut admira demo-ul



jocului FIFA 98. Iată acum Actua Soccer 2. Care dintre ele o fi mai bun?

Addiction Pinball - Team 17/Microprose

Haideți să facem o bilă! Una mai ciudată, zicem noi, cu o grafică și un sunet superb!
Win95, Pentium, 16 MB RAM

Air Warrior 3 - I-Magic

O nouă parte a renumitului simulator de abia așteptă să intre în acțiune.

Andretti Racing - EA

Adrenaline fever - un demo în care ai ocazia să joci două track-uri din Andretti Racing.

Armored Fist 2 - Novalogic

Stați jos în tancul vostru M1A2 Abrams și ... have fun. Novalogic a folosit Voxel



Space 2 în cel mai bun mod posibil.

Balls of Steel - Pinball Wizards/GT Interactive

După un timp ceva mai îndelungat, iată un pinball mai sângeros. În versiunea completă există și Duke Nukem Table.

Die by the Sword - Interplay

Ce mai așteptați? Aveți mâini și cap, așa că puneți frumos mâna pe sabie și învingeți forțele diabolice. ATENȚIE: A NU SE INSTALA DirectX!!

Dreams - Cryo

Un nou gen de acțiune Tomb Raider de la magicienii de la Cryo. Sunt sigur că o să vă placă.

F-22 Raptor - Novalogic

Mai multă acțiune în F22 cu grafică 100%. Din păcate e un pic asemănător cu cealaltă versiune.

Falcon 4.0 - Microprose

Mult așteptatul simulator Falcon 4.0 a sosit. Productorii au spus că acesta va fi cel mai bun joc de acest gen. Poate că e



adevărat. ATENȚIE: Alegeți instalare completă!

Final Liberation - SSI/Mindscape

Ork-ii sau Imperiul? Strategie turn-based în lumea lui Warhammer 40000. Puteți juca numai tutorialul.

Sid Meier's Gettysburg! - Firaxis/EA

Strategie real-time foarte bine realizată care simulează bătăliile de la Gettysburg. Făcut de Sid Civilization Meyer.

Jack Nicklaus 5 - Accolade/EA

O nouă parte a seriilor de golf celebre.

Quake 2 - ID Software/Activision

Trei nivele noi pentru Quake 2? Cred că ar trebui să le jucați! Sau mai bine nu?

Shadow Master - Psygnosis

Acțiune 3D într-o lume întunecată fantastică. O atmosferă irezistibilă!

WarBreeads - Red Orb

Strategie real-time. Mulțumită mutațiilor genetice puteți alege din aproximativ



30000 de unități. Și asta nu-i tot dragi gameri.

Wing Commander 5 - Origin/EA

Și povestea continuă. În acest demo puteți juca misiuni speciale care nu se pot găsi în versiunea completă. Iată aici ceva nou pentru cei care au WC5.

ACDSee v2.22

Cel mai rapid viewer de imagini pentru Win95, care recunoaște o grămadă de formate de fișier.

Display Doctor 6.0a

Aveți vreo problemă cu placa grafică? Vreți s-o faceți mai rapidă? Display Doctor is here.

mIRC v5.3

Discuții ușoare prin Internet cu alți gameri. Vi se pare greu? Nu e deloc.

VirusScan 3.1.4

Vă este teamă de viruși? De ce?

WinAmp v1.64

Cea mai bună versiune a programuului de rulare a sunetelor MP3.

Paintshop

Cea mai nouă și mai bună versiune a editorului grafic shareware.

Notepad+

O versiune ceva mai avansată a vechiului notepad din Windows









Conform acestui principiu puteți avea un calculator „adevărat” participând la

TOMBOLA CHIP pentru ABONAȚI

4 șanse

Puteți participa la fiecare din aceste 4 tombole dacă sunteți abonat CHIP în lunile de mai sus.
Dacă sunteți abonat pe tot anul 1998 participați la 4 tombole care vă oferă (fiecare) șansa de a câștiga un caculator performant.
Tragerile la sorți vor avea loc în datele de: 31 martie, 30 iunie, 30 septembrie și respectiv 21 decembrie.
Câștigătorii vor fi anunțați în revistă. MULT SUCCES!!!



Câștigătorul concursului din revista de decembrie

este abonatul cu codul **2515**

Murgoci Tudor Petru din Râmnicu Vâlcea

Premiul este un sistem „Alpis AMD K6-200” 32 MB RAM, Harddisk 3,2 GB, monitor 14”, CD-ROM 16X



CHIP talon de abonament 2/98

❑ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **CHIP cu CD**, pe o perioadă de:

6 luni, la prețul de	❑ **99.000 lei**	❑ **90.000 lei** ca elev/student
9 luni, la prețul de	❑ **148.500 lei**	❑ **135.000 lei** ca elev/student
12 luni, la prețul de	❑ **198.000 lei**	❑ **180.000 lei** ca elev/student

începând cu luna: ____________

CHIP Club

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod. Județ

Telefon: Fax:

❑ **DA**, doresc să devin **membru CHIP Club.**

Am achitatsuma de .... lei cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. .... din data de ....



Informații privind încheierea abonamentului:

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa: d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov, sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing": 251100996053897 la BRD Brașov.

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa OP 13, CP 4, 2200 Brașov, pentru departamentul "ABONAMENTE".

Pentru elevi și studenți este necesară copia după carnetul de elev/student, vizat la zi.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Andretti Racing

EA Sports

Pentru șoferii înrăiți, Electronic Arts oferă șansa de a se măsura cu cele mai mari nume din campionatele americane de Indy și Nascar.

Andretti Racing conține toate elementele specifice pentru un joc la nivelul anului 1998: grafică 3D încurajată de 3dfx, suport pentru joystick-uri Force Feedback și suport pentru joc în rețea (până la 8 jucători). Pistele disponibile sunt cele folosite de campionatele mai sus descrise (adică majoritatea ovale). Mașinile pot fi reglate ca să meargă mai bine sau mai prost (fiecare cum știe), iar dacă nu ai chef să faci o cursă completă poți să îi reduci lungimea fără probleme.







Ca să pară cât mai real, s-au inclus greșeli făcute de echipa de la boxe, defecte de motor sau alte componente, și un comentariu făcut de doi indivizi renumiți pe la ei prin State.

Soldiers at War

SSI/ Mindscape

Dacă v-ați plictisit de jocuri de strategie unde dirijați numai tancuri, avioane, nave și alte bestii ucigătoare iată că cei de la SSI s-au gândit să dirijăm și niște soldățel. Și asta într-o strategie bazată pe ture.

Soldiers at War te plasează în ultima parte a celui de-al Doilea Măcel Mondial, pe câmpul de luptă european. Aici primim în îngrijire o echipă de infanteriști pe care trebuie să îi ducem spre victoria finală. Fiecare soldat dispune de un anumit număr de puncte de acțiune pe care le poate folosi la deplasare sau utilizarea armamentului din dotare.





Jocul se desfășoară pe parcursul a 15 scenarii legate între ele. Scenariile includ debarcarea în Normandia, asaltul de la Monte Casino sau lupte de stradă ca în Anzio sau Dresda.

Fiecare soldat poate efectua peste 40 de acțiuni diferite, materializate în peste 25 MB de animații/soldat. Experiența soldaților crește pe măsură ce jocul înaintează. Un editor de misiuni poate reînviora jocul în cazul în care vreun maniac reușește să îl termine prea repede.

Până la 4 jucători se pot bate prin intermediul unei rețele, al unui modem sau prin Internet.

Cei de la SSI promit ca resursele cerute să nu depășească performanțele unui PC obișnuit, chiar și pe la noi. Deci fiți cu ochii pe ei!

Auto Destruct

Electronic Arts

Posesorii maniaci de Sony Playstation se pot bucura cât de curând de un nou joc destructiv de la Electronic Arts. Aici oricine poate intra în pielea unui Titi a cărui familie a fost măcelărită de către membrii unui cult nihilist.



Titi se alătură unei bande misterioase care își propune să îi dea afară pe nihliști din oraș, fie ce-o fi! Adică, cu orice metodă! Principala unealtă de lucru este o mașină încărcată cu tot felul de chestii prietenoase. Paleta se întinde de la mitraliere până la tunuri cu plasmă.

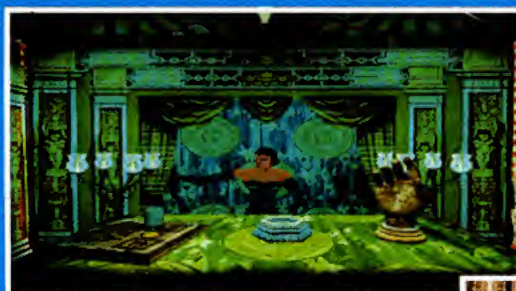
Cele 25 de nivele cuprind misiuni de căutare și distrugere a inamicului, escortă, apărare sau curse pe viață și pe moarte.

Acțiunea se desfășoară în orașe reale ca New York, Tokio sau altele, încărcate serios cu pietoni sau trafic aglomerat.



Queen The Eye

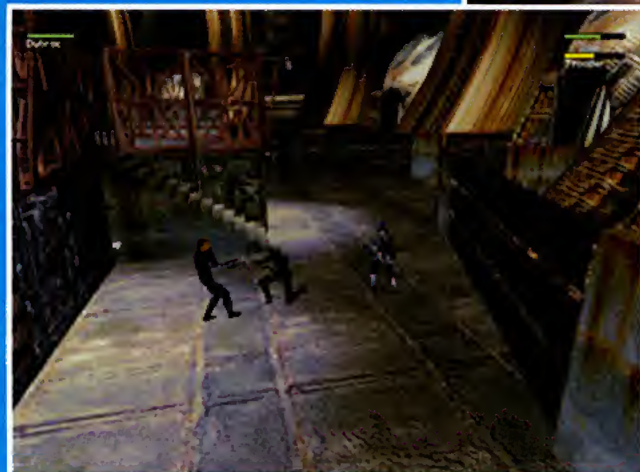
Electronic Arts



The Eye este un nou joc de aventură poziționat undeva într-o lume controlată de o „REȚEA" (hmmm..). Singura regulă valabilă: cei care nu se supun vor fi pedepsiți.

Jucătorul poate intra în pielea a 30 de caractere diferite, fiecare dispunând de un anumit grad de creativitate. Jocul simulează ochii, urechile și creierul jucătorului și se desfășoară pe 5 domenii diferite, compuse din ghicitori, secrete sau primejdii. Toate acestea au menirea de a testa abilitățile jucătorului până la maxim.





Ceea ce este interesant la acest joc este colaborarea cu cei de la Queen. Muzica lor, fie în variantă originală, fie remixaj, asigură fundalul muzical pe tot parcursul evenimentelor.

Warhammer - Dark Omen

Electronic Arts

Războiul nu a arătat niciodată mai bine - cam așa se laudă cei de la Electronics Arts. Dark Omen este un joc strategic real-time într-o grafică 3D bazată pe cea din Warhammer. Puțini știu că Warhammer a fost declarat la vremea lui cel mai bun joc strategic. Și pe drept cuvânt!

În această versiune, bătăliile se desfășoară într-o grafică 3D în care poți călători cam pe oriunde dorești și tot la fel poți alege diferite unghiuri de vizualizare atât a orașelor cât și a trupelor. Astfel, ai marele noroc de a te afla în pielea unui mare căpitan mercenar care conducând diferitele regimente de cavalerie, infanterie, arcași și bineînțeles unități de vrăjitori are rolul de a distruge hoardele armatei întunericului. Vestea mare e că se poate rula și în rețea: cel mult doi gameri pot să se întreacă în artele militare. Asta nu-i tot, pentru ca acțiunea să fie perfectă, producătorii au dezvoltat o rutină A.I. avansată care conferă jocului posibilitatea de a creea situații aproape imposibile. Una peste alta, iată că anul 1998 a început binișor.

Falcon 4.0

Microprose/ Spectrum HoloByte

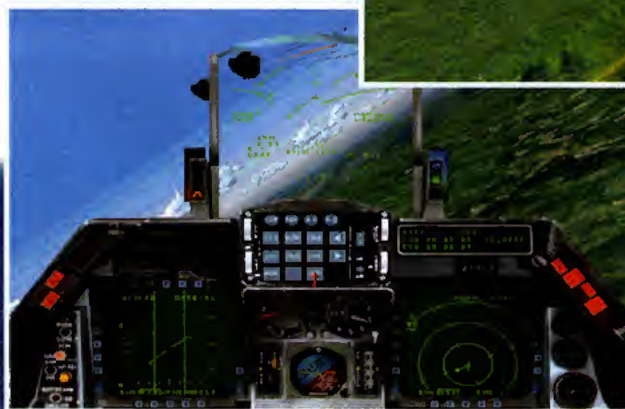
Falcon 3.0 a fost unul dintre cele mai tari simulatoare de zbor ale timpurilor sale. După lungi ani de expectativă,cei de la Microprose (care au achiziționat Spectrum/Holobyte) ne amenință cu versiunea 4. Ea urmează să apară în iarna aceasta și oferă tot ce își dorește inima în anul de grație 1998.

Acțiunea se petrece în Korea și jucătorul sau jucătorii sunt introduși în carlinga unui F-16C, în timp ce în jur se desfășoară un război în toată regula. Jocul include o serie variată de misiuni contra unor ținte terestre sau aeriene, pe parcursul cărora inevitabil apar și situații „care-pe-care".



Peisajul este bazat pe texturi și este creat cu ajutorul fotografiilor aeriene sau din satelit. Apropierea de realitate se vede și la modelarea carlingii avionului și a sistemelor de zbor și de armament.





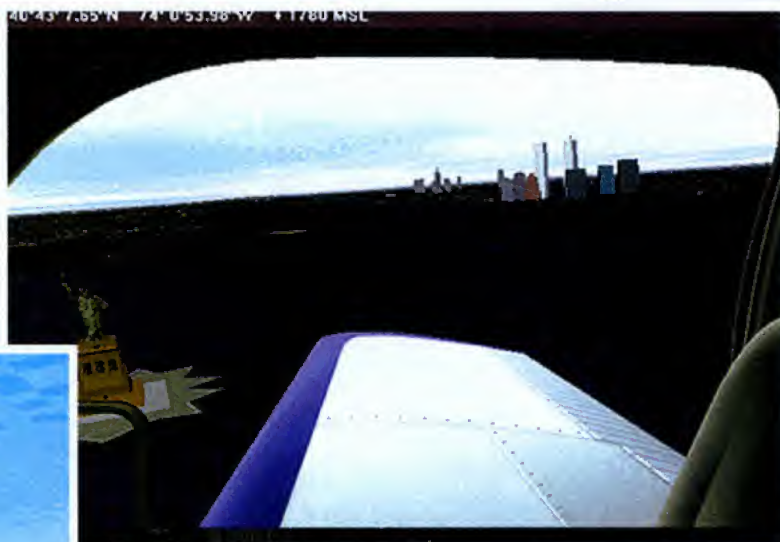
Misiunile din Falcon 4.0 formează o campanie coerentă în care la sol și în aer se desfășoară evenimentele conflictului. Succesul sau eșecul fiecărei misiuni în parte influențează firul evenimentelor de pe câmpul de luptă.

Bineînțeles că Falcon 4.0 va suporta majoritatea plăcilor grafice 3D existente, inclusiv cele cu 3dfx. Ca și sistem, merge un P90 normal, dar în acest caz trebuie burdușit cu o placă grafică foarte bună. Altfel, îi trebuie cel puțin un Pentium la 166 MHz.

Sierra Pro Pilot

Sierra

Cei de la Sierra s-au gândit că e timpul ca Flight Simulator să aibă un concurent pe seama lui. Deci este vorba despre un program în care capeți un avion și zbori hai-hui dintr-un loc în altul fără să fii nevoit să îți croiești drumul prin stoluri de MIG-uri inamice.





În Pro Pilot poți cutreiera jumătate din SUA și o parte a Canadei, cu accent special pe locurile mai interesante (de exemplu zona Marilor Lacuri). În total există 29 de orașe mari și alte 2500 de aerodromuri sau aeroporturi mici.

Avioanele disponibile sunt cinci la număr (Cessna Skyhawk și Citation Jet, Beechcraft Bonanza, Baron și King Air 2000). Totul este bazat pe realitate, începând cu mesajele radio ale controlorilor de zbor și terminând cu regulile de zbor internaționale.

PC Dash

Psygnosis

În cazul în care v-ați săturat să memorați la infinit combinații de taste pentru jocurile complicate, aici este vorba în special de simulatoare, aveți o alternativă, oferită de producătorul de joystick-uri Saitek.

Astfel, prin PC Dash, care este de fapt o mini-tastatură programabilă, puteți pune capăt coșmarului de taste. Aparatul, care amintește prin formă de o tabletă grafică, se poate conecta la interfața de tastatură a PC-ului, aceasta din urmă putând fi legată la PC Dash.

Aparatul de la Saitek dispune de 35 de butoane, foarte ușor de programat, precum și de un thumbpad. Configurația butoanelor poate fi trimisă de pe PC pe aparat cu ajutorul unui program special. Momentan, există configurații de butoane pentru 16 jocuri, ce pot fi preluate din Internet, începând cu Tomb Raider II și terminând cu Carmaggedon. În afară de configurația butoanelor, pentru fiecare joc sunt livrate și poze cu layout-ul butoanelor și funcția acestora, care după ce sunt tipărite pot fi fixate pe PC Dash.

Pachetul include layout-uri și configurații pentru 10 jocuri și un CD cu demo-uri care se pot juca.

Informații: http: //www.saitek.com



Shadowmaster

Psygnosis

Psygnosis va lansa la începutul acestui an un produs în care abundă acțiunea și suspansul. Rolul tău este acela de a lupta împotriva forțelor diabolice care s-au hotărât să distrugă întreg Universul.

Călătorind prin șapte lumi și 16 misiuni vei avea de-a face cu tot felul de octopezi, dragoni, paianjeni uriași... cam tot ce-ți trece prin minte. În final va trebui să-l înfrunți pe însuși marele conducător al acestei armate diavolești pe nume Overlord. Așadar acțiunea începe pe planeta Silvan unde ai fost adus de către un transportor. Ca arme nu dispui la început decât de o armă cu laser și de un Mass Cannon. Dacă ești băiat deștept, ai posibilitatea ca în scurt timp să-ți îmbogățești arsenalul. Cel mai frumos este că jocul promite să fie realizat într-o grafică foarte bună, bineînțeles pe un fundal sonor de mai mare dragul. Acțiunea first person 3D a început se pare să aibă o destul de mare trecere în rândul celor tineri, astfel încât îmi închipui că de-abia așteptați să-l vedeți.



FIFA Soccer Manager

EA Sports

Că tot se apropie Campionatul Mondial de Fotbal din țara lui Asterix, cei de la EA Sports au scos o chestie numită FIFA Soccer Manager. Aici oricine poate să intre în pielea unui președinte de club sau antrenor și să ia un calup plin cu laude sau o serie de înjurături în direct la Procesul Etapei.





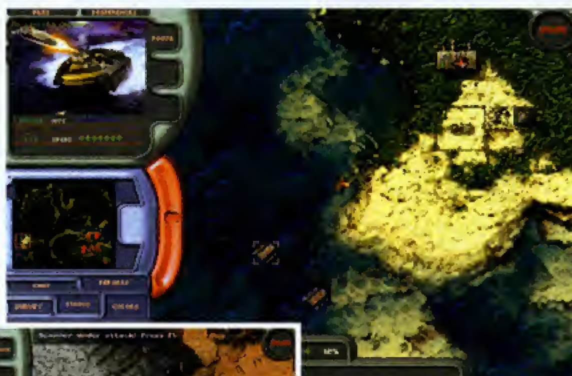
Jobul tău este să pui pe roate un club de fotbal. Asta include formarea echipei, îmbunătățirea stadionului precum și finanțele clubului.

În timpul jocului te poți pune în locul antrenorului și poți urla de pe margine cât te țin plămânii, adică să intervii în strategia adoptată de echipă sau să schimbi jucătorii care nu mai țin pasul cu adversarul.

Singura chestie este ca băieții de la EAS să nu se concentreze numai pe ograda lor (adică numai pe campionatul lor), ci să se mai gândească și la celelalte campionate din Europa. Așa am putea să ne transformăm și noi într-un Cornel Dinu, Mircea Lucescu sau Ioan Becali.

M.A.X. 2

Interplay



M.A.X. a fost unul dintre cele mai bune clone C&C. Iată că băieții de la Interplay au considerat că merită o continuare și se pregătesc de varianta 2. Testele beta sunt în toi.



Cum se cuvine, M.A.X. 2 va aduce o îmbunătățire substanțială a graficii și sunetului. Datorită colaborării cu un studio de efecte speciale, tot ce înseamnă grafică va fi la superlativ. A fost inclus așa-numitul „paralax-scrolling”, ceea ce înseamnă că senzația de deplasare a terenului variază în funcție de altitudine.

Datorită cererii mari, s-a inclus și un editor de hărți, iar tot peisajul este renderizat și fotorealistic. M.A.X. 2 va include și un puternic editor de scenarii, cu ajutorul căruia se pot crea noi situații de joc, dacă te-ai plictisit de cele existente.



Unitățile vor fi mai numeroase și cu posibilități extinse de upgrade. Ele vor fi capabile să execute mai multe ordine. Există posibilitatea plasării unei camere-spion, prin intermediul căreia se pot urmări mișcările inamicului.

Interfața va fi și ea mai avansată, existând posibilitatea adaptării ei la gusturile și necesitățile jucătorului.

War Breeds

Broderbound /Red Orb

Un alt real-time strategy este anunțat de băieții de la Broderbound împreună cu cei de la Red Orb Entertainment. War Breeds a fost anunțat pentru prima jumătate a anului '98.

În joc se pot înfrunta patru clanuri, fiecare cu trăsături specifice. Genele clanurilor inamice se pot captura și se pot folosi la uni-tățile proprii. În plus, se mai poate folosi și ingineria genetică pentru a obține unități cât mai complexe.

War Breeds se poate juca în rețea de până la opt jucători și există posbilitatea de a juca în mod cooperativ.





Hei, ia te uită, Rayman s-a întors... Cu siguranță că fanii jocurilor arcade știu ce înseamnă acest lucru!

În orice caz, iată că cei de la Ubisoft au realizat pentru fanii jocurilor Arcade un nou Rayman. 24 de nivele noi și o grafică mult mai bine realizată sunt doar două din caracteristicile cele mai importante ale acestui joc. În plus, a apărut și un editor de nivele, care vă dă astfel posibilitatea ca jocul să nu ia niciodată sfârșit.

Ați jucat cumva prima versiune? Nu? Păcat, mare păcat... nici nu știți ce ați pierdut!



Într-o zi frumoasă și însorită, pe când toată lumea trăia fericită, Marele Protoon, care menținea pacea pe acest tărâm, a fost furat de către Domnul Dark, un om rău și negru la suflet. Betilla the Fairy, paznica pietrei fermecate, a fost învinsă și, odată cu piatra, i-au fost luate și toate puterile ei magice. Electoon-ii care gravitau în jurul Marelui Protoon și-au pierdut stabilitatea naturală și s-au răspândit peste tot în lume. Așadar, în lumea aceasta au început să apară tot felul de personaje negative care încearcă să ia orice Electoon pe care-l găsesc.

Rayman are sarcina de a elibera Electoon-ii, să recaptureze Marele Protoon de la răpitorii aceia misterioși și în final să recompună totul pentru a aduce iarăși pacea și liniștea pe planetă. Ei, asta nu ar fi tot, dar... sunt o grămadă de băieți răi care-ți stau în cale și care vor să-ți facă numai rău. Ducă-se pe Apa Sâmbetei tot... merită să pierzi nopțile să termini jocul. Mai ales când ai de-a face cu peste 50 de caractere noi și extraordinar de rele și cu niște nivele absolut galactice care te vor duce dincolo... în dimensiunea jocurilor.

Mr. President



Nota LEVEL
Rayman Gold

Producător: UBI Soft
Distribuitor: UBI Soft
Hardware: Pentium, 8 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

+ grafică și sunet foarte bine realizate
- eu nu prea i-am găsit cusur

9 /10 Nota



G Police

Undeva în viitor oamenii legii au de înfruntat atrocitățile unor bandiți nemiloși. A venit momentul să facem puțină ordine!

După o luptă îndelungată între națiile Pământului, resursele militare și industriale au fost secătuite. Astfel, corporațiile internaționale foarte mari s-au unit pentru a găsi și exploata alte resurse din galaxie. În plus, corporațiile au început să demilitarizeze coloniile, iar **G Police**, o trupă de veterani de război, este însărcinată cu păstrarea liniștii și ordinii pe teritoriul coloniilor.

Tu joci rolul unui membru al organizației **G Police**, pe nume Jeff Slater, fost pilot de vânătoare în război, a cărui poveste se dezvăluie pe parcursul derulării acțiunii. Astfel, îți va fi pusă la încercare îndemânarea de a pilota elicopterele Havoc, dotate cu armament capabil să producă distrugeri în masă. Ți se oferă șansa să pătrunzi în lumea 3D în care cuvântul de ordine este acțiunea și distrugerea. În plus, ai posibilitatea să zbori oriunde și să distrugi orice. Dar atenție! Se poate întâmpla să distrugi un obiect sau vehicul care de fapt îți este aliat.



Pot să afirm că aparatele sunt ușor de pilotat și controlat. Dar uneori te zăpăcește lumea aceasta amețitoare. Oricum, genul acesta de jocuri nu este recomandat a fi jucat mai mult de o oră fără a face o pauză de cca. 15 minute. E și normal! O iau creierii razna.

Așadar, Jeff Slater, în timp ce zboară deasupra coloniilor de pe Callisto, este marcat profund la aflarea veștii despre moartea violentă a surorii lui. Astfel, cu gânduri de răzbunare, pe parcursul derulării acțiunii Jeff se apropie tot mai mult de cel care i-a ucis sora, singurul om pe care-l iubise și-l stimase. Folosind bombe cu o putere destructivă extraordinar de mare, lasere și rachete la fel de periculoase, tu ai sarcina să-l conduci pe Jeff la ucigaș.

Trecând printr-o serie de 4 campanii și 51 de nivele, în care nu trebuie să uiți să ții mâna pe butonul de foc, ai ocazia să lupți prin diferite comunități industriale, culturale, rezidențiale ș.a.m.d. **G Police** uimește prin acțiunile sale spectaculoase, scenele consumându-se ca într-un film de acțiune. Este poate la fel de palpitant ca un blockbuster de la Hollywood, în care efectele speciale sunt absolut fascinante. Totuși, ceva este diferit față de aceste filme! Gamerul este scenarist și regizor, el conduce acțiunea, încercând să păstreze tot timpul lucrurile sub control.



Acest joc poate fi rulat pe Playstation și PC, iar prețul va fi de aproximativ 50 de USD. După părerea mea este unul dintre cele mai reușite jocuri ale acestui început de an. Este și normal, Psygnosis, producătorul și distribuitorul lui **G Police**, a investit peste 2,5 mil. USD în acest joc, făcând reclamă peste tot unde a fost posibil, inclusiv televiziune și radio. În SUA este unul din cele mai căutate jocuri. Pot să spun că am fost deosebit de impresionat de acest joc. Mie teamă că n-o să-mi mai apară nimic în fața ochilor în afară de acest joc. Stați un pic! Mi-aduce un pic aminte de Terracide. Sigur că diferențele sunt mult mai mari. În ceea ce privește grafica și sunetul nu aș putea reproșa nimic. Singurul neajuns, din punctul meu de vedere, ar fi că nu-ți poți configura butoanele cu care vrei să joci. În rest, poți configura cam tot ce ai nevoie. Se poate rula opțional cu un joystick. Era să uit: o placă 3Dfx este absolut necesară. E drept că n-ar fi fost prea rea și ideea introducerii unei opțiuni multiplayer. De exemplu: tu joci ca și căpitan, conducând o misiune, iar un coleg de-al tău ca și pilot care să-ți acopere spatele.

Oricum, ce să vă mai spun elemente realiste cât cuprinde. Este interesant că radarul îți indică pe unde se ascunde inamicul, da' e mult mai greu să-l iei în țintă, mai ales dacă zboară cu un elicopter ca al tău. De arme ce să mai vorbim! Unele zău că nici nu știi la ce să le folosești. Cel mai mult mi-au plăcut laserele și rachetele ghidate. În sfârșit, iată un simulator de elicopter futurist în care ai la dispoziție cam tot ce vrei ca să distrugi o armată întreagă de bandiți. Violență în exces? Poate, dar nu numai...

Mr. President

Nota LEVEL
G Police

Producător: Psygnosis
Distribuitor: Psygnosis
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, Playstation

+ un joc foarte bine realizat
- este necesară o placă 3Dfx, nu există opțiune multiplayer

9 /10 Nota

Netstorm

Iată că cei de la Activision s-au gândit să realizeze şi un alt fel de strategie real-time. Jocul constă în construirea de clădiri şi poduri... Interesant nu!

Războiul Insulelor

Nimbus: o lume mitică alcătuită din insule plutitoare pe care se află condiţii meteorologice violente. Este mai mult decât un regat al aerului: este chiar mediul unde se desfăşoară acţiunea. Fiecare trib al populaţiei Nimbus divizate ocupă câte o insulă, una dintre acestea fiind a ta. De asemenea, fiecare insuliţă are un templu care este dedicat uneia dintre cele trei Furii - Ploaie, Vânt şi Tunet - ele fiind prinse în această lume suspendată la fel ca şi nimbienii. Rolul tău este acela de a-l proteja pe Marele Preot, care poate invoca Puterea Furtunilor, esenţa tuturor celor create şi distruse. Furiile sunt mulţumite când li se închină un templu, însă sunt de-a dreptul încântate când sunt sacrificaţi în altarele templelor dedicate lor Mari Preoţi din alte triburi. Astfel a luat naştere războiul de pe Nimbus...



Deusfera este locul în care se bat cele trei Furii creând permament furtuni puternice care afectează viaţa celor care populează insulele. Nimeni nu poate încălca această parte a lumii Nimbiene fără ca mai apoi să nu aibă parte de o moarte violentă. Pyrosfera este locul în care vieţuiesc oamenii şi unde se dau luptele pentru supremaţie. Aici misiunea ta este de a captura Marii Preoţi inamici şi să-i sacrifici în altarele templelor, în schimb cele trei Furii dăruind oamenilor din tribul tău mai multe cunoştinţe. De fapt în aceasta constă nucleul jocului. Devenind mai deştepţi, oameni vor începe să construiască clădiri tot mai complexe şi mai periculoase. Hei, nu rămâne aşa prostit! Clădirile de care vorbesc eu trebuie să distrugă orice element inamic: oameni, trupe, vehicule şi să captureze Marii Preoţi. Serenisfera este locul în care oamenii se pregătesc pentru viitor. Aici ei fac schimb de experienţă cu alte triburi, se aliază şi în cele din urmă vor ajunge probabil la pacea de mult dorită. Întrebarea mea este ce vor face cele Trei Furii când peste tot va domni liniştea şi nimeni nu le va mai aduce sacrificii? Probabil că se vor război atâta între ele încât, până la urmă, vor pieri.





Să fie război...

La fel ca în multe alte jocuri strategice, războiul se poate desfăşura şi în reţea. Aşa că, fratele meu, pune mâna pe prietenul tău cel mai apropiat şi dă-i o lecţie. Tribul şi insula pe care o controlezi deţine un anumit nivel de cunoştinţe. Dacă eşti atent şi le poţi pune pe acestea în practică vei face viaţa tribului tău un pic mai uşoară. Şi, în primul rând, fii mai rapid decât duşmanul şi culege mai multă





mai complexe unități pentru a putea distruge bazele inamice. Așadar, Netstorm este o strategie în care violența ocupă ultimul loc.

Știți ce mi-a plăcut cel mai mult la acest joc? Sunetul care-ți creează senzația de spațialitate. Nici nu vă închipuiți ce ciudat este zgomotul tunetelor și al fulgerelor care trec prin lumea încărcată de atâta război. Și mi-e și greu să vă explic! E ca și cum ai auzi un avion care vine de undeva din spatele tău și mai apoi se depărtează. Știți zgomotul acela de dute-vino perfect realizat, care, în combinație cu o grafică absolut deosebită, te duce cu mintea la o lume mirifică. Animația, foarte atent realizată, dă și mai mult farmecul jocului. În rest, închipuiți-vă că diferitele comenzi pe care le dai Marelui Preot le faci apăsând butonul drept al mouse-ului și selectându-le din meniul contextual.



energie sau cum s-o numi chestia aia pe care o găsești de obieci pe niște vulcani suspendați. Energia respectivă îți permite să creezi diferite unități și clădiri. Să nu crezi că este chiar așa de ușor, unitățile trebuie amplasate strategic, fiecare poziție putând fi decisivă. De asemenea, trebuie să încerci să ocupi insula inamică - lucru care nu e prea ușor de făcut. Nu numai atât, dar interesant este că unele unități, ca de exemplu Thunder Cannon-urile, se pot anihila foarte simplu cu ajutorul unor Sun Disc Thrower, care sunt mult mai slabe din punct de vedere destructiv, însă folosite și amplasate strategic pot fi de mare folos. În plus, gamer-ul trebuie să fie atent și să învețe toate caracteristicile unităților de care dispune, precum și slăbiciunile inamicului. Ideea acestui joc este cu siguranță ceva neobișnuit pentru cei care se așteaptă la ceva gen Warcraft, unde ai nevoie de cât mai multe și





Extraordinar de interesant mi s-a părut și modul de construire a podurilor. Ați juca vreodată Tetris? Aici este ceva asemănător. Diferitele elemente trebuie luate din meniu și apoi puse după bunul plac în continuarea celorlalte bucăți. Probabil că nu v-am spus de ce avem nevoie de poduri! Păi, e simplu: cum să ajungi pe celelalte insule dacă nu faci mai întâi poduri. Prin aer nu poți să mergi și servitorilor tăi nu le plac podurile inamicului tău. Nici nu vreau să vă amintesc ce complicat este să așezi bucățile una câte una ca să nimerești cu succes malul celălalt. Hei, cam asta am avut să vă spun!

Mr. President

Nota LEVEL
Netstorm

Producător: Titanic
Distribuitor: Activision
Hardware: 486, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

+ o idee nouă în domeniul strategiei real-time foarte bine realizată
- construirea podurilor necesită o experiență mai îndelungată

9 /10 Nota

CART Precision Racing

Iată că la ceva timp după ce a fost lansat Grand Prix 2 de către Microprose, am marea plăcere de a scrie despre un nou simulator de curse: CART Precision Racing (Microsoft). Probabil că v-ați gândit imediat la mașinăriile acelea mici dotate cu un motor de mică capacitate. Ei bine, nu este așa! Aici avem de-a face cu mașini asemănătoare cu cele de Formula 1și cu motoare de peste 900 CP.

Vă întrebați probabil dacă acest nou produs se poate compara în vreun fel cu GP2. Probabil că nu aș mai fi pus mâna pe tastatură dacă nu era ceva deosebit. Băieții de la Microsoft s-au străduit cu adevărat și au realizat în final ceva frumos de tot. Nu vă gândiți că e programat la fel ca Windows-ul. CART Precision Racing măcar nu te omoară cu zile, ci... cu ora. Păi, cum de ce? De când l-am primit rulează într-una. Mă mir că nu s-a topit CD-ul până acum!

Așa că, dacă ai chef de o cursă de CART-uri, pui frumos CD-ul în unitate, admiri un scurt intro și asculți o muzică de ți se face părul măciucă





și apoi intri direct în mijlocul lucrurilor. Și probabil că vei sta aici pierdut în timp și spațiu cine știe cât! Poate până vine profesorul și te bate pe umăr să te trezească la realitate. Poate ai impresia că bat câmpii! Nu-i așa, vreau doar să-ți zic că jocul dispune de o grafică absolut GALACTICĂ! În plus, îți stau la dispoziție numeroase opțiuni de configurare a mașinilor. Și asta nu ar fi fost mai nimic dacă producătorii nu s-ar fi gândit mai întâi să reproducă circuitele existente în realitate. Astfel, au fost refăcute numeroase track-uri cu o exactitate de până la zece centimetri. Vă dați seama ce muncă! Să nu credeți că asta e



tot! Cursele se desfășoară în comentariul îndrăcit al renumitului re-

porter Bob Varsha.

Cu alte cuvinte, programatorii s-au străduit din răsputeri să realizeze un joc cât mai apropiat de realitate. Și, în mare parte, au reușit. Cel mai greu este să configurezi mașina. Așa că ar fi bine să asculți sfaturile inginerului care îți indică ce modificări ai avea nevoie la motor pentru ca acesta să meargă mai bine. Nu de altceva, da' câștigi ceva secunde în plus la fiecare tură. Și să nu crezi că asta înseamnă mai nimic. Nici nu știi ce senzație neplăcută te încearcă atunci când trece pe lângă tine o altă mașină și auzi zgomotul motorului care urlă la peste 200 de km/h. Probabil că bănuiești! Toate sunetele au fost refăcute aproape complet după realitate. Și cel mai sinistru este când simți reacția mașinii la diferite hopuri sau denivelări ale șoselei. Corect! Oferă suport pentru joystick-urile „force feedback". Adică simți în manetă cum se zgâlțâie mașina. Cool, nu!

Prin modem sau rețea se pot conecta 8 vitezomani sau vitezomane. Atunci să vezi drăcia naibii! Nu știi cum să apeși mai tare pe butoane. Și te mai și oftici când te scoate unu' din rețea în decor. Nu de altceva, da-i aproape sinistru când nu te poți clasa și tu printre primele trei locuri. Aici, un rol foarte important îl joacă și setarea mașinii tale. Opțional se poate afișa o diagramă a modului în care rulează mașina. E adevărat că-ți trebuie ceva timp până să-ți configurezi mașina în mod optim. Numai eu știu cât m-am chinuit până am aflat ce vrea inginerul acela. Hm, îmi imaginez ce înseamnă să pilotezi o mașină care are un motor cu o putere de peste 900 de cai. Este dezolant când conduc Dacia pe drumul către casă și mă gândesc la un Porsche sau un Lamborghini.





Eh, în sfârșit, iată un simulator de curse cu caracteristicile și feeling-ul unei adevărate curse de CART. Viteza, forța de frânare, derapajele și demarajele sunt oglindite foarte exact în joc. Grafica circuitelor este absolut fantastică și în același timp reală. Și totuși cei care au jucat până acum acest gen de jocuri vor trebui să readapteze modul lor de a juca, deoarece titlurile disponibile până acum nu dispuneau de feeling-ul unei mașini de curse reale.



Iată că Microsoft a intrat puternic și în branșa jocurilor. Nici nu mă îndoiesc că în scurt timp va deveni lider mondial în branșa jocurilor pe calculator și nu numai. Au fost anunțate deja o mulțime de titluri, care mai de care mai răsunătoare și mai interesante.

PS: *Aveți grijă: nu conduceți în stare de ebrietate!*

Mr. President

Nota LEVEL
Cart Precision Racing

Producător: Microsoft
Distribuitor: Microsoft
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Opțional
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

+ unul dintre cele mai bine realizate simulatoare, grafică și sunet superbe, foarte variate
- vă las pe voi să descoperiți lipsurile

9 /10 Nota

Corabie la tribord, dă-i cu tunu', vezi bă că trage...aaah!

Overboard

Apărut în noiembrie sub sigla celor de la Psygnosis, Overboard, după cum este intitulată versiunea pentru Europa, este o excelentă combinație între un shoot'em up și un joc de puzzle.

Puzzle? Ce-i ciudățenia asta, vă întrebați probabil. Păi, stați să vă explic: pe parcursul jocului o să întâlniți tot soiul de vulcani subacvatici ce aruncă niște baloane, în care, dacă intrați, o să vă treziți cu corabia luată pe sus și dusă într-o altă zonă a hărții. Conducând un străvechi galion, misiunea voastră este să anihilați inamicii pirați Blowfleet și să descoperiți o comoară pierdută, acțiune pentru care însuși Popey Marinaru' ar uita și de Olive, punându-și tot spanacul în slujba îndeplinirii nivelelor.

Așadar, comandați un galion dotat la început doar cu tunuri cu care trebuie să scufundați corăbiile inamice. În privința tunurilor trebuie spus că aveți două opțiuni de a trage, prima permițându-vă tirul cu tunul din prova, iar a doua cu cele



patru tunuri din babordul sau tribordul corabiei. Bineînțeles că pe parcursul jocului capacitatea de luptă a galionului poate fi îmbunătățită, în dotarea acestuia intrând pe lângă tunuri și o serie de rachete, mine, bombe anti-submarin, pete de ulei, fulgere sau un aruncător de flăcări, fiecare armă putând fi îmbunătățită de la nivelul 1 la 5 (ce constituie capacitatea de distrugere a acestora).

Pe parcursul unui nivel o să întâlniți niște porți ce împart mările în diferite teritorii, aceste porți deschizându-se în momentul în care ați scufundat inamicii și ați luat toate lăzile din teritoriul anterior.



Fiecare nivel se termină când găsiți un X care vă va trimite în nivelul următor în momentul în care ați pus corabia pe el. Bineînțeles că fiecare nivel are o hartă, la început foarte sumară, indicându-vă doar zona în care vă aflați, pe măsură ce înaintați în nivel harta completându-se.

Dacă sunteți însă nerăbdători să știți ce vă așteaptă, există posibilitatea de a vedea și zonele neexplorate adunând sticlele plutitoare, ce conțin diferite porțiuni din hartă. În ceea ce privește muniția și armele, le veți putea colecta din lăzile ce plutesc pe mare, la fel mărindu-vă și energia. E, cum vi se pare? Simplu? Stați liniștiți că nu-i deloc simplu, să vă spun și de ce.

Fiecare misiune este împărțită în 3 nivele finalizate cu o bătălie între voi și cel mai tare din parcare existent p-acolo, după cum urmează: Giant Lobster, Inca Statue, Diplodocus, Floating City și Genie. Fiecare mare este împânzită cu tot felul de inamici care mai de care mai ciudați ce-ți vor da mare bătaie de cap pentru a trece mai departe. În maldărul de inamici veți întâlni tot soiul de zburătoare, papagali ce aruncă cu bombe, un fel de nave ce, de asemenea, dau cu bombe, dragoni, baloane, galioane, un fel de plutitoare blindate cu turelă, submarine și tot soiul de moluște, toate acestea fiind doar câteva exemple din

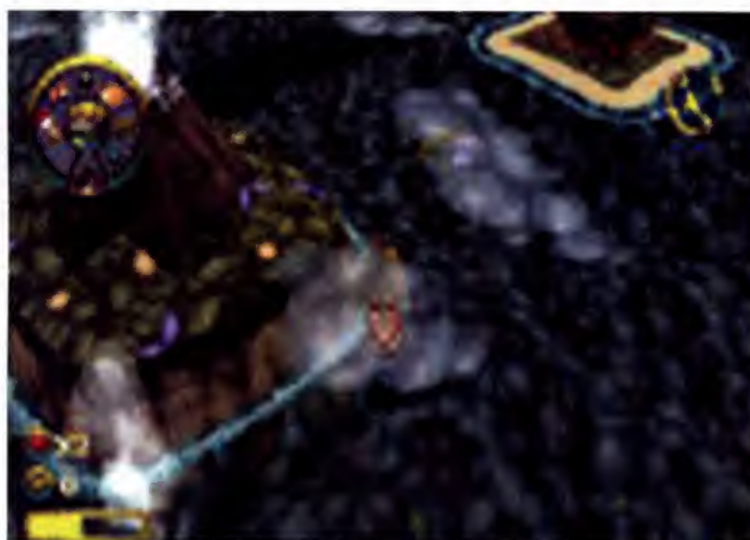






zecile de inamici ce vă vor sta în cale. La toți aceștia își mai aduce o importantă contribuție și mulțimea de unități terestre printre care niște discuri atașate la un braț ce se rotește într-o strâmtoare, făcându-vă corabia bețe de chibrit dacă nu sunteți atenți, sau niște cazemate rotunde ce au tunuri orientate în toate direcțiile. De asemenea, mai există și aruncătoare de flăcări care vă vor incendia corabia, dacă vă nimeresc, însă nu trebuie să vă speriați pentru că există o rezolvare foarte simplă... nu, nu chemați pompierii, dați fuga la cea mai apropiată cascadă și băgați-vă sub ea. Ați văzut? E, acum să nu credeți că acțiunea jocului constă numai în a distruge inamicii, bineînțeles, asta este partea cea mai importantă însă vor exista situații în care veți fi nevoiți să transportați diferite bunuri, treabă care, cu toate că vă va răpi din timp, o să vă aducă și o serie de recompense cum ar fi capacitatea de a zbura, viteză mai mare, blindaj sau chiar o viață în plus. La toate aceste upgrade-uri mai contribuie o serie de power-ups-uri ce le veți găsi pe parcurs, acestea mărindu-vă puterile corabiei, stocul de muniție sau nivelul armelor.

Dispunând de grafica 3D și o vedere a acțiunii din diferite poziții ce vă permite o mai bună vizualizare a inamicilor, Overboard





este un excelent shoot'em up care, cu toate că nu are multă violență, are calitatea de a fi foarte distractiv, cu atât mai mult cu cât se poate juca și în rețea. De asemenea, are și un sunet pe măsură ce aduce o puternică contribuție acțiunii jocului, biblioteca sonoră conținând tot soiul de explozii, zgomote de arme, replici ale marinarilor și tot felul de astfel de chestii ce cu siguranță nu vă vor plictisi. În cazul în care găsiți jocul, vedeți cum faceți rost de o placă 3D pentru că este obligatorie pentru a-l putea juca. Cam asta ar fi de spus, așa că, dragii mei pirați, faceți bine și jucați-l, un joc care într-adevăr își merită locul pe harddisk-ul unui gamer ce se respectă. A, uitasem să vă spun că versiunea pentru Americani a Overboard-ului se numește Shipwreckers așa că nu trebuie să vă mirați dacă îl veți găsi și sub numele ăsta. OK, gata, v-am lăsat și vedeți să nu vă scufundați aiurea că-i păcat de frumusețe de galion!

Indianu'

Nota LEVEL
Over board

Producător: Psygnosis
Distribuitor: Psygnosis
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95, Playstation

+ grafică bună, idee interesantă
- nu merge fără 3D

9 /10 Nota

Driblează, driblează apărarea, portarul şi... extraordinar ... ratează!

Actua Soccer – Club edition

Fanii jocurilor sport întâmpină adesea probleme în a găsi un joc pe măsura aşteptărilor. AS2 vine în ajutorul acestora ...

Gremlin, un nume care şi-a câştigat cu siguranţă un loc în inimile multora dintre noi sau mai exact în ale gamerilor ahtiaţi după simulările sportive. După cum probabil că aţi aflat, în ultimile luni echipa Actua Sports a celor de la Gremlin s-a ţinut serios de treabă, creând o inedită serie de astfel de jocuri din care nu lipsesc hocheiul, tenisul, golful şi bineînţeles fotbalul. E, despre fotbal o să vă povestesc eu acum sau mai exact despre ultimul joc apărut ce vizează acest sport.

Actua Soccer, nume care are deja ceva tradiţie şi care de asemenea nu a trecut neobservat prin HDD-urile noastre, iată că îşi face din nou simţită prezenţa. După Actua Soccer şi EURO 96, bineînţeles că cel mai aşteptat joc era Actua Soccer 2. E, ce avem noi acum nu este chiar AS 2, ci mai exact o versiune a acestuia care anunţă marele titlu. Cum adică? Vă întrebaţi probabil! În această versiune, denumită Club Edition, apărută de curând, veţi putea juca meciuri exclusiv din prima ligă engleză. Următorul AS2 este creat pentru simularea meciurilor internaţionale, acesta fiind de fapt adevăratul urmaş al lui AS. Hei, staţi aşa, nu vă impacientaţi aiurea, staţi să vă explic mai clar. Chiar dacă nu o să jucaţi cu marile echipe internaţionale nu trebuie să fiţi dezamăgiţi. În acest joc aveţi ocazia de a juca meciuri în clasicul stil britanic şi cu oricare din echipele primei ligi. Nu de alta, dar să vedeţi şi voi cum o mai duce Dan Petrescu pe la Chelsea şi cu cine are de-a face pe-acolo!





Sincer vă spun că multe belele am avut şi eu cu englezii ăştia, m-au umplut de goluri nu glumă. Am încercat să compensez cumva stângăcia mea, răzbunându-mă pe echipele din joc. N-a ţinut faza, dacă în AS 1 nu-mi stătea nimeni în cale, la jocul ăsta însă m-au distrus rău de tot, mi-au ciuruit poarta cu goluri de nu-mi venea să cred, în ciuda calităţilor mele de gamer care sunt oricum superioare celor de jucător de fotbal. Oricum supărarea n-a fost prea mare, fiind pe deplin compensată de calitatea jocului, atât grafica, sunetul cât şi AI-ul fiind excelent realizate. Privit pe monitor, jocul creează cu



destul de multă fidelitate un meci de fotbal urmărit la televizor, atât imaginea cât și textul comentatorului având o influență decisivă în a stabili gradul de realism al acestuia. Comentatorul își face simțită prezența pe tot parcursul unui meci, relatând printre zgomotele din tribune (într-o engleză impecabilă), mai toate fazele de joc. Astfel de fiecare dată când dați o pasă vă va spune cine a primit-o, iar în momentele fierbinți emoția din glasul lui va amplifica sentimentul realității.

În ceea ce privește strategia jocului în sine, este folosit același sistem ca în AS 1, existând diferite formule de aranjare a echipelor în teren și, bineînțeles, posibilitatea de a consulta dosarul strategiei echipei adverse. Înainte de fiecare meci, interfața jocului vă va oferi informații referitoare la clasament și la meciurile ce au fost sau urmează a fi jucate. De asemenea puteți vedea cum o mai duc jucătorii din punct de vedere al capacității de joc, iar dacă nu vă satisface starea lor puteți simplu și frumos să-i trimiteți la rezerve. Aici trebuie totuși să aveți grijă cu cine îi înlocuiți pentru a nu slăbi capacitatea defensivă a echipei, iar dacă nu sunteți chiar ași ai acestui sport, încercați la început să folosiți o formulă de formație optimă pentru apărare. Aceasta, cu toate că dispune de o linie ofensivă slabă, vă va întări apărarea punând de multe ori adversarul în situații de offside sau înăbușindu-le atacurile. Meniul jocului vă va oferi posibilitatea de a vă antrena atât la penalty cât și într-un meci de echipă, astfel putându-vă exersa pasele, șuturile la poartă și strategia de atac și apărare.







Pentru a vedea cât de răi sunt adversarii, îi puteți provoca la un meci „amical" înțelegându-le astfel stilul de joc, ca apoi să îi nimiciți în meciurile de ligă. Mai există și posibilitatea setării condițiilor meteo, fapt care influențează realistic meciurile. Nu v-au lăsat părinții să faceți un fotbal pe zăpadă sau în ploaie? No problem, dați fuga la computer și setați vremea respectivă. Dacă aveți cum să puneți la cale o rețea ar fi excelent, numărul de „butonari" ridicându-se la 10. Așadar, multiplayer există, jocul a apărut, deci nu vă mai rămâne decât să faceți rost de el. Cam asta ar fi, să vă trăiască Rapiduleţu', Steaua, Naționalu' și toate celelalte ale căror fani sunteți.

Indianu'

Nota LEVEL

Actua Soccer

Producător: Gremlin
Distribuitor: Gremlin
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS, Playstation, Saturn

+ feeling și sunet excelente
- se mai poate îmbunătății rezoluția

9 /10 Nota

Ucide pentru a nu fi ucis!

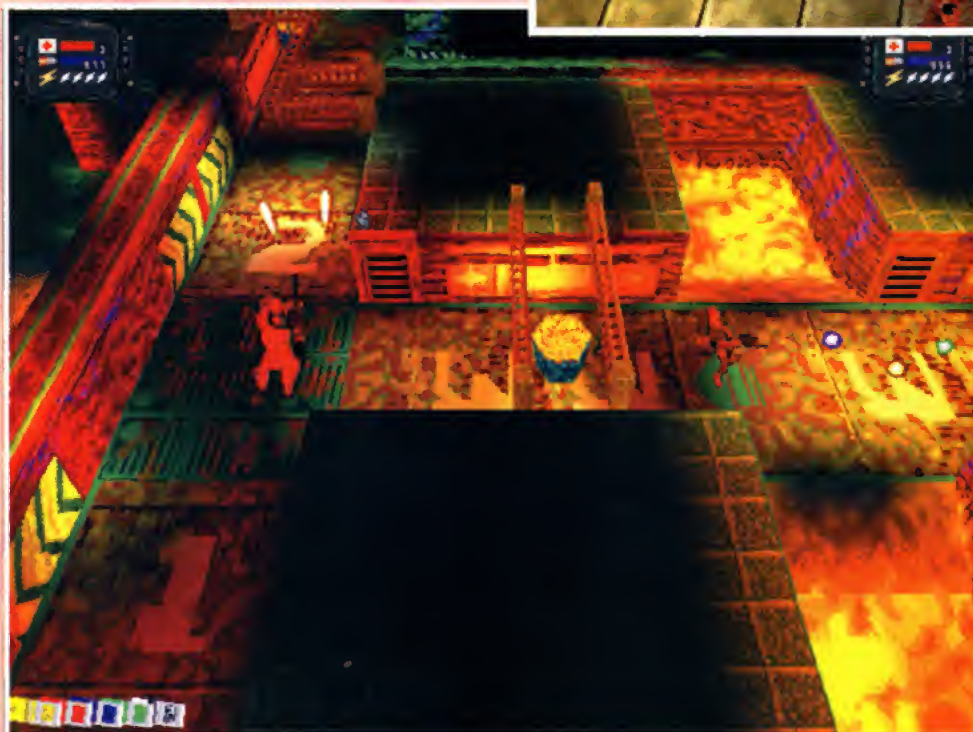
Re Loaded

Shoot'em'up în care orice inamic trebuie făcut una cu pământul

Sânge la greu, arme mari, inamici mulți și idioți, ar fi principalele caracteristici ale jocului ăstuia. Apărut printre noi prin bunăvoința celor de la Gremlin cărora le-a venit ideea de a-l crea, acesta este urmașul Loaded-ului de acum doi ani, joc care la vremea lui nu prea s-a bucurat de un mare succes.

Totuși iată că creatorii lui nu se lasă chiar așa ușor și încearcă ceva nou. O fi el nou, dar doar ca an de apariție pentru că în privința calității... no comment, cel puțin nu încă. Să vă zic cum mi-a picat mie jocu' ăsta. La început, bineînțeles că m-a atras ambalajul, frumos, colorat... apoi mi-am zis să văd ce-i de capul lui. Buuun, am luat CD-ul, am instalat jocul și... în urechile mele s-au înfipt acordurile unui Rave puternic. Oaaai mami! Trebuie să fie tare jocu', mă gândeam eu. După un scurt drum prin interfață am reușit să pornesc prima misiune, eveniment marcat de altfel cu un nou „Oaaai mami!". De ce? Un film fain se derula în fața ochilor mei lacomi de imagini supărate, lăcomie satisfăcută pe deplin de prezentarea video a luptătorului pe care-l selectasem. Deja în mintea mea se dezvolta dorința de a ucide cu sânge rece orice inamic îmi stătea în cale, sentimentul de killer punând stăpânire pe mine, exact ca înaintea unui mare shoot'em up. OK, dacă până aici toate au fost bune și frumoase în continuare se pare că cei de la Gremlin nu și-au bătut prea mult capul cu grafica trântind o serie de misiuni pline de poligoane pătrățoase pe care au aruncat niște texturi. Mare dezamăgire fraților.





M-a lovit în plin faza asta și nu-mi venea să cred ochilor că o firmă serioasă ca Gremlin a putut lansa așa ceva în ciuda concurenței atât de acerbe de pe piață. Ce să-i faci, se întâmplă și la casele mari. Oricum, dacă tot m-am apucat să vă scriu despre jocu' ăsta am să vă zic și câte ceva despre acțiunea lui, așa ca să aveți și voi o idee asupra lui.

Mai întâi care-i povestea. Se pare că existase un nenea pe nume FUB care era cam disperat săracu', fiind stăpânit de idei de cucerire a tot felu' de civilizații. E, chestia asta a supărat un pic pe unii ce s-au gândit că ar fi bine să-i facă felu' punându-i creieru' într-un container și

aruncându-l în spațiu. Ce idei au și ăștia! După o vreme de călătorit prin galaxie, timp în care toți îl credeau dispărut pentru totdeauna, creierului lui FUB plictisit de lungul drum, i-a venit ideea să aterizeze pe o planetă. De fapt containeru' intrase în câmpul gravitațional al unei planete căzând apoi pe aceasta, dar oricum asta nu-i atât de important cât faptul că PUB avea din nou ocazia să-și facă de cap. Și ca să vedeți ce norocos e băiatu', după ce că a căzut în pustietatea unui deșert nici nu a apucat bine să-și facă griji că nu are ce face pentru că un oarecare Manuel a observat de departe obiectul venind din cer și ca un bun cetățean a dat fuguța să arunce o privire. Curios din fire, Manuel a luat containerul cu el și într-o bună zi când stătea ca alienu' liniștit, PUB s-a metamorfozat în trupul lui. E, asta da belea. În cinstea noului său corp PUB s-a gândit să-și pună și un nume nou, botezându-se diabolic C.H.E.B., chestie care înseamnă „Charming, Handsome, Erudite, Bastard". Simpatic băiatu' ăsta, chiar îmi place! Acum, având și capacități motorii bineînțeles că C.H.E.B. se apucă serios de lucru recrutându-și o armată de idioți și psihopați cu ajutorul căreia va încerca să pună stăpânire pe planetă pentru a transforma totul în „Works Of Art and Genius" după cum își definește el idealul. E, pentru a-i spulbera aceste gânduri voi trebuie să luptați împotriva armatelor lui prin intermediul unuia din cei șase asasini ce s-au încumetat să-l înfrunte. Astfel veți putea juca cu Mamma, Bounca, Magpie, The Consumer, Cap'n' Hands sau Butch, fiecare dintre aceștia având calități și arme diferite. De aici încolo, pe tot parcursul jocului o să vă confruntați cu o serie de misiuni în care trebuie să lăsați în urmă numai bălți de sânge pentru a putea duce treaba la bun sfârșit. Cutreierând zone stâncoase, baze militare, catacombe și tot soiul de alte ciudățenii va trebui să reparați răul făcut de C.H.E.B. pentru ca apoi să îl înfruntați în ultimul nivel. Un shoot'em up 3D cu o idee interesantă dar care din păcate are o grafică foarte slabă. Asta este, poate următorul o să fie mai strălucit, până atunci însă noi să trăim liniștiți în vremurile tulburi din viața de zi cu zi și să auzim numai de bine. Vroiam să vă spun „La mulți ani!" dar mi-am amintit că în momentul când va apărea revista sărbătorile vor fi de mult apuse.

Indianu'









Nota LEVEL

Re Loaded

Producător: Gremlin
Distribuitor: Gremlin
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS, Playstation, Saturn

+ muzica și filmale sunt foarte bine realizate
- grafică foarte slabă

6 /10 Nota

Turok® Dinosaur Hunter

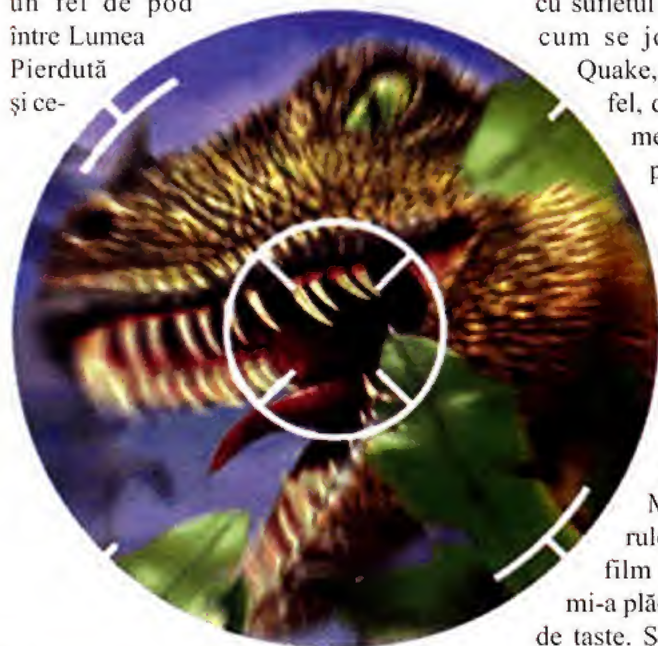
Jocul realizat inițial pentru Nintendo 64 este acum disponibil și pentru cei care dețin PC-uri. Turok: Dinosaur Hunter este bazat pe comics-ul Turok editat de Acclaim, care este și producătorul acestui joc

Turok înseamnă în limba saquină Fiul Pietrei (Son of Stone), protectorul Pământului. Ca urmaș al familiei Fireseed, lupți de ani de zile împotriva celor rezidenți pe această planetă, aflată undeva într-un spațiu inter-dimensional. Aici, prezentul, trecutul și viitorul se contopesc lăsând în urmă doar rasele extraterestre care se luptă pentru cucerirea acestui glob de pământ pierdut în spațiu și timp. Peste tot în lume există un Turok, în ale cărui vene curge dorința devastatoare de a lupta. Tu ești acum Turok și timpul tău a sosit...

Campaigner-i intenționează să cucerească universul, însă Turok luptă împotriva acestora și a batalionului de dinozauri bionici realizați de aceștia. În plus, Turok trebuie să culeagă piesele unui Chronosceptru, o armă străveche cu puteri neobișnuite. Campaigner-ii plănuiesc să pună mâna pe acest artifact și, împreună cu tehnologia lor avansată, să realizeze un fel de pod între Lumea Pierdută și celelalte dimensiuni. Imaginează-ți munți, ape, stânci, ruine și lacuri, cascade și alte asemenea, care fac atmosfera să fie extraordinar de fascinantă. În unele zone, libertatea de mișcare este restrânsă din cauza reliefului, însă în rest te poți duce pe oriunde dorești. Peste tot în joc trebuie să descoperi diferite chei și porți spre catacombe, orașe primitive și locuri în care pericolul te pândește pretutindeni.



Probabil că stai deja cu sufletul la gură să afli cam cum se joacă. Știi DOOM sau Quake, nu? Acțiunea e cam la fel, diferă doar personajele și mediul în care se dă lupta pentru supraviețuire. Partea proastă e că-ți trebuie o placă 3Dfx. Oricum, producătorii au anunțat o versiune și pentru plăci grafice obișnuite - NOT ONLY 3Dfx! Oricum, îi felicit pe cei care dispun de astfel de componente! Mare minune, domle', să rulezi jocul de parcă ar fi un film de desene animate. Nu mi-a plăcut că necesită o mulțime de taste. Ști și tu ce neplăcut e să memorezi grămada asta de taste. Puteau și ei să facă ceva mai simplu, că doar nu e un simulator de avion de vânătoare.



Poate vrei să știi ce-i cu inamicii! Cred că ar fi bine să spun câteva cuvinte despre ei. În primul rând trebuie să ai grijă la plantele ucigașe. Ăstea trag în tine cu niște chestii verzi. Ferește-te cât poți! După aceea există așa-numiții Per-Lin, niște alieni care arată asemenea unor gorile masive. Aceștia se mișcă



foarte încet, însă, folosind forța neobișnuită de care dispun, te pot transforma foarte ușor în praf și pulbere. Unii dintre ei sunt dotați cu niște arme care scuipă globuri de foc devastatoare. Sergeant se numesc creaturile care dispun de mai mulți mușchi decât de creier. Majoritatea dintre ei sunt înarmați cu puști automate - pot provoca distrugeri serioase. Cyborg-ii sunt trupele de elită ale Campaigner-ilor. Aceștia sunt cu mult mai periculoși decât inamicii umani. Sunt practic invulnerabili la săgeți și pistoale. Demon Lord se numesc conducătorii lumilor dispărute care au obiceiul de a ataca cu vrăji extraordinar de puternice. În plus, au capacitatea de a se teleporta în locurile dorite, astfel încât, dacă stă vreunul în fața ta, în momentul următor poate fi în spatele tău. Aici cred că devine un pic mai complicat. Dacă vrei, sunt efectiv purtătorii morții. Triceratops se numesc trupele care sunt alcătuite dintr-un rinocer preistoric și un umanoid dotat cu aruncătoare de grenade. Apropie-te prea mult de ei și ești... strivit! Raptorii au fost special creați pentru a fi extrem de feroce și de agili. Raptorii obișnuiți pot ataca numai de foarte aproape, fiind foarte vulnerabili de la distanță. Pe parcurs ce intri mai mult în inima jocului, aceștia îți pregătesc niște suprize ceva mai neobișnuite, putând lua diferite forme bizare. Thunder se numește specia de dinozauri care reprezintă mândria Campagner-ilor în materie de biotehnologie. Sunt folosiți pentru a reduce la tăcere persoanele care au supărat în vreun fel imperiul acestora.





Cam atât despre inamici, dar ce-i cu armele de care dispui? Ia să aruncăm o privire prin arsenalul lui Turok. Bineînțeles că la început dispui de un banal cuțit. Zic eu banal... seamănă mai curând cu o sabie scurtă de samurai. Tek Bow este prima armă care te ajută în luptele de la distanță. Pistolul pe care-l găsești este unul simplu, semi-automat. Mitraliera folosește aceeași muniție ca pistolul, singura diferență este că poate trage suficient de rapid, încât să termine în cel mai scurt timp dinozaurii ăia blestemați. Shot gun-ul este indicat să fie folosit de la mică distanță, puterea acestuia putând face față aproape fiecărui obstacol, mai ales în cazul în care găsești ceva gloanțe explozive. Shot gun-ul automat nu necesită timp de încărcare și este astfel de-a dreptul exterminator. Poate folosi de asemenea încărcături explozive. Aruncătorul de grenade sau AG-ul este prima armă cu care începe distrugerea în masă. Acesta poate afecta arii mai largi. Îți recomand călduros să cauți prin nivele grenade speciale. Pulse Rifle se numește arma de foc foarte rapidă care folosește drept muniție plasmă. Mini Gun - nu vă lăsați înșelați de denumire - este una din cele mai puternice arme de care dispui. Arma Extraterestră (Alien Weapon) poate fi furată de la inamicii doborâți. Puterea de foc este destul de mare putând crea adevărate ravagii în rândul celor răi. Quad Rocket Launcher - mai ai nevoie de alte informații? Acceleratorul de particule (Particle Accelerator) poate răpune structura atomică a inamicului. Acesta afectează corpurile la nivel molecular și... ei, nu cred că mai contează. Try it!

La final vă pot spune că mai există și alte arme care din păcate nu știu ce hram poartă: Fusion Cannon și Chronoscepter. De ultimul am mai pomenit eu mai sus. Fusion Cannon-ul trebuie să fie ceva mai deosebit și mai greu de găsit. Doom, Quake și acum Turok... E tot ce vreau să vă mai spun despre acest joc!

Mr. President

Nota LEVEL

Turok

Producător: Acclaim
Distribuitor: Acclaim
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95, N64

+ dispune de toate elementele unui joc gen Doom, foarte bine realizat
- greșeli de renderizare, prea multe taste, nu există multiplayer

8 /10 Nota

Sonic 3D Blast

Cunoaşteţi desigur tipul de jocuri în care tot ce trebuie să faci este să culegi tot felul de lucruri, să distrugi orice inamic şi să gândeşti rapid. Haideţi să descoperim împreună lumea fascinantă a lui Sonic!

O tradiţie începută de pe vremea lui x86 este în continuare întreţinută de Sega, una din cele mai importante case de jocuri pentru PC şi console. Nu de mult timp a apărut o nouă versiune a gamei Sonic. Şi nu orice fel de versiune, ci una 3D. Pe vremea când eram şcoler, noţiunea de grafică 3D era ceva ce nici nu puteam visa. Iată că acum tehnica a avansat atât de mult încât permite realizarea unei lumi grafice cu totul şi cu totul deosebite.



Adevărul e că nu prea-mi place jocul din punct de vedere grafic. După părerea mea se putea realiza mult mai bine. Oricum, jocurile arcade m-au încântat întotdeauna şi le-am jucat cu mare plăcere oricând şi oriunde. Aşadar, cam tot ce trebuie să faci este să aduni cât mai multe inele şi bineînţeles să te fereşti de diferitele obstacole care-ţi stau în cale. Astfel, inamicii tăi sunt reprezentaţi de nişte zburătoare neidentificate care seamănă de departe cu nişte albine. Nu vă spun că trebuie să vă strângeţi puterile şi să căutaţi prin nişte locuri mai greu de ochit diferitele power-up-uri. Ce mai, domle', un joc arcade cu tot tacâmul.



Nu prea am înţeles eu la început cum pot să ating viteza sunetului (cel puţin aşa ar fi trebuit, doar jocul se numeşte Sonic). Am apăsat pe mai multe taste, că nu prea ai cum se le configurezi, şi am reuşit până la urmă să prind o viteză oarecum mult mai mare decât m-am aşteptat eu. Aşa am descoperit că power-up-urile trebuie luate cam în felul următor: te îndrepţi cu faţa înspre ele şi când eşti suficient de aproape apeşi tasta [Shift] care te transformă într-un ceva care seamănă cu un ou şi după ce iei degetu' de pe buton prinzi o viteză fantastică cu care distrugi tot ce-ţi stă-n cale. Mai puţin pereţii şi nişte buzdugane care umblă de colo-colo şi nişte turnuleţe care trag de jur-împrejur. Oricum, rolul tău este acela de a te tampona cu viteza sunetului de albinele ălea sau în orice caz cu obiectele care ţi se par un pic mai suspecte, acestea transformându-se în urma impactului în nişte păsărele drăguţe, iar apoi să treci pe lângă acestea, să le iei şi să te îndrepţi cu ele înspre un cerc aflat undeva în nivel. Ideea e simplă ca bună ziua, însă mult mai greu de realizat. Poate din cauza faptului că se mişcă prea repede, cine ştie?





Dacă partea grafică lasă de dorit, în schimb sunetul este ireproşabil. Se aude clipocitul apei când treci prin aceasta şi poate prea enervantul sunet al inelelor pe care trebuie să le culegi în fiecare nivel. Referitor la inele, nu faceţi greşeala să nu le culegeţi sau să le pierdeţi printr-o prostie. Vă costă scump la punctaj!

Mr. President

Nota LEVEL

Sonic 3D Blast

Producător: Sega
Distribuitor: Sega
Hardware: 486, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

+ un joc arcade interesant, uşor de înţeles şi care se poate juca oricând
- grafică slăbuţă, nu există multiplayer

7 /10 Nota

NHL 98

DOLBY SURROUND

Pe terenul de fotbal cel mai bun joc de până acum este FIFA 98! Dar pe gheață lucrurile stau altfel. Regele în acest domeniu este NHL 98

Întotdeauna i-am admirat pe aceștia pentru jocurile frumoase pe care le-au realizat. Și sunt sigur că vor face și de acum încolo numai lucruri tari de tot. Ia stai un pic! Ai avut vreodată ocazia să folosești patine de hochei? Nu? Păcat, mare păcat... Te poți mișca mult mai rapid și-ți permit în același timp să faci mișcări mai bruște. Odată cu implementarea acestui tip de patine, hocheiul a devenit mai spectaculos și astfel a crescut interesul pentru acest sport aproape în fiecare colț al lumii. De exemplu, în Cehia hocheiul este considerat sport național.

M-am tot întrebat eu prima dată ce poate fi așa de spectaculos în NHL 98, încât să fie lăudat și răslăudat peste tot. Simplu: are o grafică superbă plus o mulțime de elemente noi, inovatoare. Este poate primul joc de hochei pentru PC cu grafică 3D. Probabil te întrebi cum se joacă? Nu-i prea greu. Totul e să înveți puțin regulile jocului și cel mai important este să dai gol cât mai des. Oricum, cel mai important este că poți juca mult și bine fără să te plictisești. În mare parte, atmosfera este întreținută de sunetul real al derapării jucătorilor de gheață, precum și de strigătele spectatorilor și ale comentatorului care pur și simplu te scoate din minți câteodată.



Eh, în fine n-am văzut nici o bătaie, știți cum se întâmplă uneori la hochei când se iau de păr doi nervoși. Ar fi fost haios de văzut așa ceva. Știți am văzut o ceva asemănător într-un alt joc de genul ăsta. Pur și simplu am crezut că o să cad pe jos. Haios nu glumă.



Păcat că n-am găsit pe nimeni prin Internet cu care să-mi împart cunoștințele acumulate în domeniul sportului cu crosa. Dar niciodată nu-i prea târziu, așa că m-am apucat frumos și tot caut până o să găsesc un amator (sper să nu fie din Cehia). Hei, mai câmi vine să mă apuc și eu de patinaj. Era o vreme când pur și simplu adoram sportul pe gheață. Credeți cumva că e prea târziu pentru un gamer îndrăcit ca mine? Și chiar de-ar fi așa, credeți că v-ar băga cineva în seamă?

Mr. President



Nota LEVEL

NHL 98

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

+ un joc de hochei cu cea mai tare grafică de până acum
- nu poți configura butoanele

9 /10 Nota

Virtua Squad 2

Uite un hoț... Boom! Uite altul... boom. Totul depinde doar de tine și de pistolul tău. Virtua Squad sau un joc în care-ți sunt încercate reflexele



Nu de mult, reflexele noastre erau puse la grele încercări. După Virtua Squad, iată că Sega s-a gândit să realizeze un nou joc de acest gen în care trebuie să împuști orice răufăcător care face zile negre în orașul în care trebuie să aperi legea și ordinea.

Băieții de la Sega s-au gândit acum ceva timp să realizeze ceva mai neobișnuit: un shot'em up în care tot ce trebuie să faci este să-ți plimbi mouse-ul și să tragi în dușmanii care apar. Atenție, există și oameni civili pe care trebuie să-i cruți de tirul pistolului tău.

Nu știu cum se face, dar am găsit o plăcere nebună în a doborî teroriștii ăia ratați. Cum apare câte unul, îmi îndrept rapid arma spre el și... poc! A mușcat țărâna. Na, să-i fie învățătură de minte să mai încerce să jefuiască vreo bancă sau vreun magazin. Oricum, nu știu cum se face da-s tare mulți domle'. Parcă au năvălit toți teroriștii de pe lumea asta, zău dacă nu! Poate că unii dintre voi vor să știe mai concret despre ce e vorba în toată acțiunea. Păi, să zicem cam în felul următor: tu joci rolul unui polițist sau al unei polițiste din cadrul forțelor speciale. Așa că imediat ce se raportează un jaf sau ceva asemănător tu te îndrepți furtunos cu mașina înspre locul respectiv, cobori din mașină și începe show-ul. Interesant! Când a coborât tipul din mașină a scos un pistol pe care eu, după părerea mea de începător în materie de armament, l-am considerat la început automat. Surpriza a venit după ce-am tras cele opt focuri clasice unui pistol cu butuc, când a trebuit să-mi mișc repede degetele pe mouse și să apăs butonul drept pentru a-mi reîncărca pistolul: m-am trezit că nu mai am cu ce să trag. Asta n-ar fi nimic, dar nici inamicul nu te iartă și cum te vede un pic că șovăi,trage rapid câteva gloanțe. Noroc că porți o vestă antiglonț și nu te afectează decât într-o mică parte.

Mi-aduc aminte că în Virtua Squad aveai de-a face cu o bandă de traficanți de droguri sau cel puțin așa cred. A făcut impresie atunci! Era o idee nouă și în același timp foarte dinamică. Față de versiunea anterioară au fost îmbunătățite calitatea grafică și gama de opțiuni printre acestea aflându-se și binevenitul multiplayer. E, sună bine nu-i așa? Vă recomand călduros să faceți o clacă și să vă strângeți mai mulți pentru a combate crima organizată. Măcar în joc dacă nu în realitate.



Îmi place că nu trebuie să faci nimic altceva decât să tragi! Un concept simplu care combinat cu celelalte aspecte grafice și sonore a dat naștere la un joc de toată lauda. Singurul lucru pe care-l reproșez celor de la Sega este că toți inamicii sunt generați în aceleași locuri. Astfel, un gamer supărat, care are și o bună memorie vizuală, poate duce la bun sfârșit după două-trei încercări și cele mai complicate misiuni. Ar fi fost mult mai interesant dacă ar fi fost integrată în program o rutină de generare aleatoare a personajelor negative. Rămâneți cu bine și trageți fraților fără milă... cel puțin cât suportă mâna voastră!

Mr. President

Nota LEVEL

Virtua Squad 2

Producător: Sega
Distribuitor: Sega
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Opțional
Multiplayer: Da
Platformă: Win95, Sega Megadrive

+ o idee interesantă, multiplayer inclus, acțiune la greu, ușor de realizat
- generarea fixă a inamicilor

8 /10 Nota



Sandwarriors
The Battle For The Sun Throne

Regii nisipului s-au întors. Ca pilot pe o navă de luptă trebuie să-ți aperi imperiul și să faci ordine odată pentru totdeauna

Combinând motivele iconografice din Egiptul Antic cu tehnologia futuristă a anului 6225, băieții de la Gremlin au pus la cale un destul de bun simulator de zbor 3D în care veți avea șansa de a intra în pielea unui pilot de vânătoare trimis într-o misiune crucială pentru națiunea sa. Am spus „crucială" pentru că acest pilot are onoarea de a participa la cea mai mare bătălie pentru supremație dată între două mari imperii.



Horus Empire din sud și Dark Empire din nord, amândouă însetate de cuceriri, s-au gândit să se războiască pentru colonizarea planetei Tway, război în care veți începe să luptați ca umil pilot pe o la fel de umilă navă de vânătoare. Bineînțeles că fiecare națiune avea nevoie de un pretext pentru a-și arunca armatele în luptă. Motivul invocat de horieni a fost asasinarea liderului lor, Conducătorul Divin al Orionului, moarte ce le-a aruncat planeta în întuneric. Acum, disperați să descopere secretele anticei Tway, ascunse de Divine Ruler pentru a menține bunul mers al planetei, cele două imperii vor încerca să câștige fiecare bătălie, pentru a putea explora apoi teritoriile cucerite, ca în final să stăpânească întreaga civlizație.

Așadar, veți juca rolul unui pilot de vânătoare al armatei Imperiului Horus, viața lui fiind dedicată anihilării Imperiului dușman. Având binecuvântarea zeilor și calitatea de a fi cel mai tare tip din Osiris, a ajuns pilot în armata Imperiului luptând pentru gloria și libertatea acestuia. În concluzie, dragii mei butonari, puneți-vă ghearele pe taste și treceți voioși la luptă. Chiar dacă la început veți dispune de o navă slab dotată, nu trebuie să fiți descurajați pentru că în urma misiunilor îndeplinite veți fi avansați, fapt care vă va aduce și o dotare mai performantă. Reușita misiunilor voastre depinde foarte mult de capacitatea de a analiza teritoriul și dotarea inamică, analiză care vă va orienta spre țintele prioritare, acestea constituind elementele vitale organizării luptei de către inamic. Astfel,dacă veți lua în colimator mai întâi stațiile radar, se va reduce coordonarea dintre unitățile militare inamice, în timp ce distrugerea unui aerodrom va duce la creșterea intervalului de timp în care inamicul va pune pe picioare o nouă rezistență aeriană. Bineînțeles, nu trebuie uitate căile de acces între diferite unități așa că vedeți cum faceți să vă mai rezervați timp și pentru a distruge podurile suspendate pe care circulă tot felul de roboți bipezi cu lansatoare de rachete. Ca să nu vă bateți prea mult capul cu distrugerea podurilor trageți mai întâi în roboții ce mișună pe acestea, explozia unui robot provocând prăbușirea podului. Iată că tactica militară are un foarte important rol în reușita misiunilor, deosebind jocul de cele concurente, bazate pe distrugera în masă.

Cutreierând 20 de orașe, care constituie misiunile jocului, veți duce lupte prin zone rezidențiale sau industriale ale căror peisaje sunt conturate de temple și piramide, sondé de petrol, instalații militare, porturi și șantiere navale, cerul fiind dominat de imense nave-mamă ce trimit navete de luptă și mențin un puternic tir asupra voastră, fapt care face acțiunea jocului extraordinar de fierbinte. Având posibilitatea de a pilota 20 de nave de vânătoare și folosind 10 tipuri de arme, de la banalul tun automat la cea mai performantă armă nucleară, veți avea ocazia să luptați împotriva vastei armate inamice constituită din infanterie, tancuri, hover transportoare, roboți cu lansatoare de rachete și artilerie grea, la care se adaugă puternica ofensivă aeriană formată din nave de vânătoare, bombardiere de asalt, nave de recunoaștere, transportoare, nave cu provizii și imense crucișătoare orbitale.

Alături de ceilalți 50 de piloți trimiși în luptă, veți avea ce face luptând în misiuni ce se desfășoară ziua sau noaptea, distrugând la greu inamicii ca în cele din urmă să vă conduceți imperiul spre supremație. O chestie care mi-a plăcut mie este că, după ce nava ți-a fost avariată rău de tot, o poți pilota privind-o din spate prin fumul înecăcios, încercând cu disperare să eviți coliziunea cu solul.

La partea cu sunetu' jocul dispune de o bibilotecă destul de vastă de zgomote, acțiunea jocului fiind completată de redarea sonoră a exploziilor și a zgomotului armelor, pe parcursul misiunilor urechea fiindu-vă delectată cu o excelentă muzică inspirată din atmosfera misterioasă a civilizației Egiptene.

Cu toate atuurile de care dispune, jocul are totuși și o mare bilă neagră prin lipsa opțiunii multiplayer. Asta e, nu e ciondăneală în grup, poate mai târziu!

Indianu'

Nota LEVEL
Sandwarriors

Producător: Gremlin
Distribuitor: Gremlin
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

+ mi-a plăcut muzica și idea jocului
- nu are multiplayer

8 /10 Nota

Vezi în stânga, zdrang, dăi cu tunu'...he,he, i-am rupt şenila!

Armored Fist 2

Hei tanchişti, uniţi-vă forţele şi seceraţi tot ce vă stă în cale. Atenţie, nu-i uşor să fi soldat mai ales pe un astfel de tanc!

Îmi aduc aminte de vremurile când eram şi eu micuţ şi mă jucam cu tănculeţele prin casă sau mai exact pe rafturile de la bibliotecă, spărgând din când în când bibelourile mamei. Asta se întâmplă când n-ai alţi inamici! E, acum trebuie să vă luptaţi pe viaţă şi pe moarte cu armatele inamice, prin tot felul de războaie ce au marcat acest sfârşit de secol.

Produs al reputatei case de jocuri Novalogic, Armored Fist 2 este ultima lor creaţie în domeniul simulatoarelor de tancuri, întregind seria de simulatoare militare apărută în ultima vreme, din care trebuie amintite excelentele produse Comanche 3 şi F22 Raptor.

Time to play gamers...

Aşadar, veţi fi la comanda unui tanc, sau mai exact a unuia din cele mai performante tancuri existente, M1A2 Abrams fiind principala armă blindată a U.S.Army, N.A.T.O. şi O.N.U.

Mai ştiţi primul Armored Fist? Dacă îmi amintesc bine, a apărut acum vreo patru ani, la vremea lui făcând destul de multă vâlvă printre gameri, fascinând prin grafica şi realismul care pe atunci se ridicau fără probleme la cele mai înalte standarde.

Trecând la concret, voi începe prezentarea Fist-ului prin a spune câteva cuvinte despre grafică şi sunet. Cum vi s-a părut ultimul Comanche? E ceva tehnologia aia Voxel Space 2, băi fraţilor, redă cu o fidelitate ameninţător de reală atât mişcarea cât şi reprezentarea grafică a diferitelor obiecte din joc. Astfel veţi recunoaşte imediat trăsăturile unui Hummer staţionat lângă un aerodrom presărat cu avioane A-10 sau a unor tancuri T80 ce se profilează diabolic pe linia orizontului, însoţite de o groază de elicoptere MI 10 sau avioane de vânătoare MIG. Folosind engine-ul Comanche-ului, vă veţi plimba cu tancu' într-o excelentă grafică 3D, privind acţiunea din patru poziţii diferite după cum urmează: de pe turela tancului trăgând cu tunul automat, o vedere din afară ce vă permite o bună mobilitate, privirea de pe locul conducătorului şi cea de pe locul ăluia ce dă cu tunu', adică tunarul, după cum i se mai spune.





Utilizând din plin bunele relaţii pe care le au cu U.S.Army, băieţii de la NovaLogic au redat cât se poate de bine performanţele tancului şi instrumentaţia acestuia, realizând cu destul de multă acurateţe condiţiile unui război din zilele noastre.

Să înaintăm în zgomot de turbine!

V-am promis şi câteva vorbe despre sunet. Partea aceasta a jocului într-adevăr nu prea atrage comentarii negative, fiind realizată cât să satisfacă şi pretenţiile celui mai critic gamer. Biblioteca de sunete te aruncă pur şi simplu în mijlocul acţiunii,

luptele desfăşurându-se pe fundalul comunicărilor radio dintre cele 32 de tancuri ce vă însoţesc. Sunetele ce conturează acţiunea sunt în mare parte constituite de explozii, scârţâit de şenile şi focuri de arme, redând atmosfera plină de suspans trăită de tanchişti în timpul războiului. Transmisiunile radio vă pun la curent cu realitatea luptei,astfel încât vă puteţi calcula o cât mai bună strategie de atac, fiind tot timpul informaţi despre poziţiile unităţilor inamice.

Dacă în primul Fist luptele erau date între americani şi sovietici, urmând firul istoriei, Fist 2 vă aruncă în bătălia trupelor O.N.U. împotriva forţelor rebele din diferitele zone fierbinţi ale anilor '90. Astfel o să întâlniţi temuta armată a rezistenţei din Afganistan sau forţele rebele din Congo, mai toate armatele fiind dotate cu armamentul rusesc capturat în timpul războaielor civile din acele ţări.



Do you want more?

Cele 50 de misiuni împărţite în 5 campanii, vă vor trimite să vă războiţi în Europa, Asia, Africa şi Orientul Mijlociu, luptând împotriva ţintelor aeriene şi terestre create de calculator sau distrugându-vă unii pe alţii prin intermediul foartei darnice opţiuni multiplayer. Pe parcursul acestor misiuni puteţi comanda toate cele 32 de tancuri plus artileria şi forţele aeriene, transformându-vă astfel în adevăratul strateg al armatei din care faceţi parte.



Datorită opţiunilor de a simplifica controlul tancului, AF 2 este un simulator accesibil atât celor neexperimentaţi cât şi gamerilor supăraţi, disperaţi după comenzi cât mai complexe cu care să-şi bată capul. Astfel există cele două opţiuni, Sim ModesEasy şi Realistic, prima permiţând controlul tancului cu ajutorul joystick-ului sau al tastelor cursor, iar cea de-a doua având un număr mult mai mare de comenzi, controlul tancului depinzând foarte mult şi de echipaj.

Dacă sunteţi fani ai simulatoarelor, atunci cu siguranţă că Armored Fist 2 nu trebuie să lipsească din colecţia voastră de jocuri.

Indianu'



Nota LEVEL
Armored Fist 2

Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: DOS, Win95

+ foarte realist, grafică bună, timp de viaţă mare
- cere prea multe resurse

9 /10 Nota

Vrrrrruuuummmm! Hei, şefu', ce-a fost asta? Un Viper!? Hai să-l săltăm...

Test Drive 4



Nu ai în orice zi ocazia de a conduce o maşină de curse. Aici ai o şansă şi ... nu cred că ar trebui să o pierzi.

Acum aproximativ 120 de ani, unui inginer, care nu prea avea ce face cu timpul, i-a venit ideea scutirii cailor de efortul tracţiunii mijloacelor de transport, aşa că şi-a pus creieru' la treabă şi a născocit un motor pentru trăsura ce zăcea în faţa casei lui. Dacă a făcut treaba asta în spirit de solidaritate cu aceste patrupede, nu vă pot spune sigur, cert este însă că invenţia lui a revoluţionat tehnologia mijloacelor de transport, ce incontestabil a marcat acest secol.

La vreo treizeci de ani de la măreţul moment, adică pe la începutul secolului 20, unui alt individ, pe numele din buletin sau ce o fi avut, John Ford, i-a venit ideea de a multiplica rezultatul invenţiei acelui inginer, punând la punct prima bandă de producţie în serie a automobilelor. Aşa a apărut industria automobilului. De atunci şi până în zilele noastre, această minune a tehnicii s-a dezvoltat enorm, între „compoziţiile de prisme" cu patru roţi din 1900 şi ceva, până la supermaşinile ce străbat acum şoselele existând aproape 100 de ani de cercetare ce au adus tot felul de idei mai mult sau mai puţin revoluţionare.

Bineînţeles că, odată cu trecerea timpului, au crescut şi performanţele acestor maşini, pe măsură ce au apărut mai mulţi producători conturându-se şi ideea comparării acestora, fapt ce a dus la apariţia curselor de maşini.

Ei bine, aici vroiam de fapt să ajung, cursele de maşini. Bolizi cu motoare nervoase, piloţi cu adrenalina pompată la maxim, viteze ameţitoare, pe scurt, o aventură extrem de periculoasă ce a adus multe satisfacţii, dar şi multe lacrimi, o aventură la care visăm cu toţii invidioşi pe curajul sau norocul celor care au parte de ea. Exact în spiritul acestei idei au apărut, odată cu dezvoltarea calculatoarelor, simulatoarele de maşini, care cu toate că nu redau exact senzaţiile trăite în aceste curse, încearcă fiecare să vă aducă trăiri cât mai apropiate de realitate.



O astfel de încercare au făcut şi băieţii de la Pitbull Sindycate care în colaborare cu Accolade, au scos în ultimii ani patru astfel de simulatoare sub denumirea de Test Drive. E, despre cel mai nou produs al acestei serii o să vă scriu eu acum.

Întregind seria titlurilor de astfel de simulatoare apărută în ultima vreme, Test Drive 4 încearcă să treacă printre puternicii concurenţi de pe piaţă pentru a-şi câştiga un loc în topul preferinţelor gamerilor din toată lumea.

Să vă zic cum stau lucrurile. Beneficiind de un engine nou, TD4 aduce în prim plan 10 maşini cu care veţi putea concura în şase curse plus un duel între voi şi cel mai tare din parcare de p-acolo, confruntare ce poartă denumirea de Drag Strip. Cele şase curse se desfăşoară în mai multe locuri de pe glob, existând una în Elveţia, una în Japonia, în Anglia şi două la americani. Bineînţeles că peisajele nu redau 100% realitatea, dar s-a lucrat destul de mult la acest aspect, zonele în care se întâmplă acţiunea fiind destul de bine lucrate. Pentru asta, cei de la Pitbull, au făcut o grămadă de poze şi înregistrări video cu acele locuri, transpunându-le apoi digital în joc. Astfel,o să recunoaşteţi uşor





clădirile din San Francisco sau alte elemente cunoscute ale diferitelor orașe sau zone pe care o să le cutreierați (bineînțeles, dacă v-au purtat pașii pe acolo).

În privința mașinilor cu care concurați, pot spune că reprezintă una din principalele calități ale jocului, aceasta deosebindu-l de fapt de Need for Speed 2, în care aveați de-a face numai cu cele mai „supărate" mașini ale anului '97. Nu trebuie totuși să vă speriați că veți conduce cine știe ce hârburi, nu, nici vorbă de așa ceva. Programatorii jocului au pus la dispoziție un set de mașini pe toate gusturile. Astfel o să puteți conduce de la cele mai apreciate mașini ale anilor 60-70, până la cele mai tari din zilele noastre. Primele cinci sunt din ultima generație: Dodge Viper (1998), TVR Cerbera (1998), Jaguar XJ220 (1994), Nissan 300ZX (1995) și Chevrolet Corvette (1998), iar următoarele cinci din perioada rock'n roll-ului: Shelby Cobra (1966), Plymouth „Hemi" Cuda (1971), Chevrolet Camaro ZL-1 Copo 9560 (1969), Chevrolet Chevelle SS454 LS-6 (1970) și Chevrolet Corvette ZL-1 (1969).

Trăsăturile acestor mașini sunt destul de bine redate, fiind create din poligoane renderizate, mapate cu texturi ce au fost realizate din prelucrarea digitală a fotografiilor. Cu toate astea, le lipsește însă o chestie: umbrele în timp real. Dacă ar fi avut și efectul ăsta, atunci cu siguranță că aș fi ridicat din sprâncene, lovit de uimire. Oricum, băieții de la Pitbull s-au chinuit destul de mult în privința asta, mai ales în crearea unui feeling cât mai apropiat de performanțele mașinilor reale, lucru care, după părerea mea, le-a ieșit destul de bine. Fiecare mașină a fost testată de către piloții celor de la Pitbull, rezultatele fiind apoi analizate și transpuse de programatori în engine-ul jocului, așa că o să aveți parte de o distracție cât se poate de bine gândită pentru a vă putea bucura din plin de o cursă adevărată.





Fiecare mașină dispune de un set de sunete particularizat, ce redă zgomotul natural al motorului acestora, fapt care contribuie simțitor la feeling-ul oferit de mașini. Mai că te face să-ți iei gându' de la titiurile ce le vezi pe străzi sau în filme! Ca tot tacâmul să fie complet, pe lângă toate sunetele motoarelor nervoase și mașinile ce zburdă voioase pe trasee, a fost introdus și un fundal muzical pentru fiecare cursă, așa ca să nu ziceți că nu-i mai tare ca NFS 2. Totuși, dacă îl compar cu NFS 2, ar fi câteva chestii pe care trebuie să le menționez. În primul rând rezoluția. Dacă pe 3Dfx se descurcă excelent, în schimb, când rulează fără accelerator, este mai slab ca NFS-ul. În afară de aceasta, în cazul mașinilor din trafic, în TD4 parcă sunt mai prost renderizate. Totuși, în privința realismului, TD4 pare mai tare, cu toate că diferențele sunt destul de mici. Să vă spun însă ce m-a supărat foarte tare la TD4, comparativ cu strămoșii lui. Nu mai există libertatea de a te plimba pe unde te taie capu'. Păi, cum se poate așa ceva, eu care abia așteptam să mai dau o raită pe câmpuri sau să merg pe șina de tren. Păcat, mare păcat! Nici în NFS 2 și nici în TD4 nu se îndoaie mașinile când se lovesc. Mi-ar fi plăcut tare mult să se întâmple așa ceva! Asta este.



Referitor la jocul propriu-zis, există câteva setări care vă dau posibilitatea să faceți curse contra timp sau să introduceți trafic pe șosea, însă, în privința performanțelor mașinilor, nu puteți face nimic, concurând cu ele așa cum sunt. Oricum, titiurile se mișcă bine, ajungând la viteze de peste 250 km/h, viteză pe care v-o recomand din plin pentru că pe șosea mai există și „men in blue" (adică „sticleți") care, dacă mergeți destul de încet cât să vă ajungă (aprox. 130 Km/h), nu vor ezita să vă aresteze. Nici în jocuri nu mai scapi de ăștia!

Oricum, dacă sunteți în rețea, nici o problemă, există opțiune multiplayer așa că nu mai stați pe gânduri. Dacă însă vreți să jucați doi pe același calculator, sorry, no split screen! Iată încă o bubă pe care să o pun la minusuri. E, cam asta a fost, sper că n-am uitat nimic, vedeți cum conduceți și stați departe de „sticleți" că dați de belele... la joc mă refeream.

Indianu'

Nota LEVEL

Test Drive 4

Producător: Pitbull Syndicate
Distributor: Accolade
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

+ grafică și feeling destul de bune
- nu se pot face prea multe setări

8 /10 Nota

Zork - The Great Inquisitor

Sunteţi plictisiţi de atâtea jocuri de strategie? Aşteptaţi cumva un joc de aventuri învăluit în misterele a tot felul de poveşti ciudate? Aruncaţi neapărat o privire pe rândurile ce urmează pentru că am câteva vorbe să vă spun.

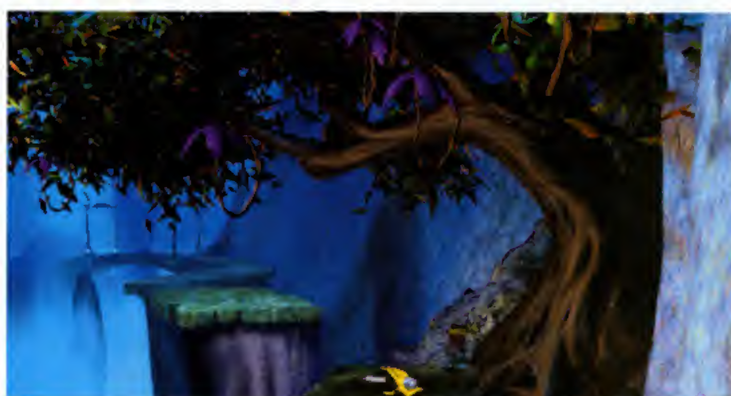
Probabil că fanii acestui gen de jocuri îşi amintesc de cele două quest-uri, Myst-ul, apărut prin 1994 şi Zork-Nemesis, apărut pe la sfârşitul lui '96.

Ei bine, dacă până la apariţia Riven-ului ce continuă Myst-ul au trecut aproape patru ani, în schimb cei de la Activision, nu au stat prea mult pe gânduri, lansând Zork-The Great Inquisitor, joc ce aduce o nouă poveste din misterioasa lume a magiei şi alchimiei. Poate la auzul acestei veşti aţi rămas puţin surprinşi, exclamând: „Păi cum, credeam că am terminat tot ce se putea în primul Zork... nu înţeleg ce ar mai putea fi!". Nici o problemă, vă lămuresc imediat.

Într-o zi întunecoasă ce se abătuse asupra Zork-ului, s-a întâmplat că cineva a furat magiile stăpânului lumii subterane Dungeon Master, pentru a-şi mări puterile ce-l vor ajuta să domine lumea. Bineînţeles că în stare de aşa ceva nu putea fi decât un tiran puternic şi nebun, căruia i se spunea The Grand Inquisitor şi care într-o bună zi a pornit o campanie împotriva magiei, eliminarea ei aducându-i puteri depline asupra existenţei Marelui Imperiu Subteran.

Secretele magiilor luate de Grand Inquisitor se aflau în trei icoane, fiecare dintre ele reprezentând trei nivele de putere care împreună îi puteau oferi supremaţia Imperiului.

Buuun, aţi aflat şi care erau intenţiile băiatului ăstuia. Să vă zic acum şi câte ceva despre personajul ce vă va însoţi în toată aventura asta.





Cândva, într-o zi din anul 1066, un soldat ce făcea parte din Garda Inchiziţiei, după ce a fost eliberat de Earl din Port Froozle Inquisition Gift Kiosk, s-a trezit în faţa Cartierului General al Frobozz Electric unde a dat de Pastor of Disaster, de Minister of Sinister şi de Grand Inquisitor (ce titluri şi-au dat şi ăştia!?) ce se pare că aveau pentru el o misiune specială. „Păi, stai că nu-nţeleg, de partea cui sunt până la urmă?", s-ar putea să vă întrebaţi miraţi. Nici o problemă, am răspuns şi pentru asta. Soldatul (adică persoana care tocmai citeşte chestia asta, sau după caz fericitul posesor al jocului), văzând cum decurg lucrurile, a luat înţeleapta decizie de a se întoarce împotriva Inchizitorului, încercând să înapoieze lui Dungeon Master cele trei legendare icoane, ajutat fiind şi de alte trei personaje ce apar pe parcursul jocului: Lucy Flathead, Brogmoid „Brog" şi Griffin. Odată ce găsiţi icoanele din Zorkophilia, ascunse de Inchizitor, acestea numindu-se: Skull of Yourk, Cubes of Existence şi Coconut of Quendor, succesul vă va aparţine. OK, acum sper că v-aţi





lămurit cât de cât cum stau lucrurile.

Bineînțeles că pe lângă idee și scenariu, cheia succesului orcărui joc de aventuri este realizarea grafică și sonoră, atribute care în Zork, oricât de critic le-aș privi, nu le pot aduce decât vorbe de bine. În privința graficii, adevărată artă! Mai aveți idee cum era grafica din Myst? E, o treabă și mai bună au făcut băieții de la Activision, comparativ cu Myst-ul în care era destul de puțină animație, noul Zork fiind mai dinamic în privința asta. De exemplu, trecerea dintr-un cadru în altul. În Myst, dinamica imaginilor era în mare parte compusă din suprapuneri de fotografii, pe când în Zork toate trecerile importante sunt animate. Să vă dau ca exemplu o scară. Undeva în joc, stăteam în fața unei uși întrebându-mă ce o să găsesc după ea. În cele din urmă, hotărât să fac pasul cel mare, am deschis ușa, în fața mea apărând o banală scară în spirală ce ducea în jos. Bineînțeles că m-am îndreptat spre ea în ideea de a coborî, însă am fost extraordinar de surprins să văd că balustrada scării se desprinde, transformându-se într-un soi de tentacul ce s-a înfășurat în jurul meu luându-mă la o plimbare până la nivelul inferior. Am crezut că s-a zis cu mine, mai ales când am văzut că tentaculul era de fapt coada unui dragon spre a cărui față verzuie mă îndreptam. Am răsuflat ușurat însă, când am constat că toată minunăția asta era de fapt un simplu sistem de deplasare din Imperiul Underground-ului, pe parcursul jocului existând o grămadă de astfel de ciudățenii menite să vă țină într-o continuă stare de suspans.





Dacă nu aveți o placă de sunet, faceți repede rost de una, pentru că altfel o să vă pară rău de tot. Incontestabil, după grafică și scenariu, sunetul constituie cel mai important aspect al unui joc, în cazul de față fiind vital pentru a reda farmecul acestuia. Muzica, dialogurile haioase, dar pline de substanță, și remarcile pe care le face personajul în diferite momente fiind foarte naturale și pline de originalitate, aducând jocului o puternică notă de realism care cu siguranță că va fi pe deplin apreciată.

Bineînțeles că la atâtea laude trebuia să-i găsesc și eu un nod în papură. Marea problemă a jocului ăstuia este că nu are îndrăgita opțiune numită multiplayer, care vă permite să vă trageți o sârmă între câteva calculatoare pentru a încinge o veselie în grup. Uite că tot i-am găsit ceva, însă lucrul ăsta este foarte ușor strivit de restul calităților jocului, fapt care mă îndeamnă să vi-l recomand din tot sufletelu' meu.

Uite că m-a luat cu friguri. Se adeverește ce vă spunea Mr. President într-un editorial cum că o să murim de frig scriindu-vă vouă despre jocuri... dar lasă că-i frumos. Hai c-am tăiat-o acasă că-i târziu și-mi pică ochii-n gură.

Indianu'





Nota LEVEL

Zork - The Great Inquisitor

Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

+ scenariu excelent, grafică și sunet foarte bine realizate
- nu are multiplayer

9 /10 Nota

Riven
The Sequel to Myst

V-ați simțit vreodată atât de acaparați de un joc încât să vă influențeze viața de zi cu zi? Ei bine, cam asta am pățit eu după ce am jucat Riven. Fraților, e cu adevărat mortal jocu' ăsta!

Dacă ați apucat să vă faceți cât de cât o idee despre Myst-ul de acum câțiva ani, cu siguranță că așteptarea continuării acestuia a fost foarte grea. Cu toate că cei de la Cyan ne-au lăsat cam mult să așteptăm, misiunea despre care ne vorbea Atrus la sfârșitul primului Myst, acest timp a fost pe deplin compensat de calitatea extraordinară a Riven-ului.



Presupun că nu mai trebuie să vă amintesc numeroasele premii câștigate de Myst la vremea lui și de faptul că a fost cel mai bine vândut quest de până acum, așa că o să intru direct în miezul evenimentelor.

OK, în primul rând trebuie să vă spun că, dacă nu aveți o oarecare idee despre ce s-a întâmplat în Myst, o să vă fie destul de greu să vă dați seama cum stau lucrile în acest joc, deoarece există o strânsă legătură între cele două. Astfel, Riven-ul începe exact din locul unde s-a sfârșit Myst-ul, mai exact în camera de scris a lui Atrus, care vă spunea atunci că va mai avea pentru voi încă o misiune, mult mai grea decât cea precedentă.



Să vă spun totuși și câteva cuvinte despre Myst, pentru că s-ar putea ca unii din voi să nu aibă habar despre ce este vorba.

Atrus, creatorul insulei Myst, era un foarte bun scriitor care avea darul de a realiza cărți ce transpuneau cititorii în lumile fantastice pe care le crea. Bineînțeles că acest dar avea la bază o foarte vastă bibliotecă de cunoștințe, acumulate prin studii aprofundate, cunoștințe care au stârnit interesul celor doi fii ai săi. Buun, până aici toate par a fi în ordine, însă cei doi fii, Sirrus și Achenar, nu urmăreau același scop ca tatăl lor, dorind să-i folosească toate cunoștințele în scopuri diabolice. E, la faza asta Atrus s-a supărat destul de rău și i-a închis pe fiecare în câte o carte.

Pentru a-i elibera pe cei doi, voi trebuia să găsiți foile roșii sau albastre pentru a completa una din cele două cărți, ca apoi să-l eliberați pe unul dintre ei.

De fapt, asta este impresia din timpul jocului pentru că în cele din urmă v-ați dat seama de greșeala pe care era s-o faceți, pentru ca apoi să urmați sfaturile lui Atrus (pentru a termina jocul).

Ca povestea să fie și mai înduioșătoare, după ce că a fost nevoit să-și sacrifice cei doi fii, Atrus s-a trezit lipsit și de propria-i soție, Catherine, care a fost prinsă de către





Gehn, duşmanul său de moarte, acesta ducându-i nevasta în misterioasa lume a Riven-ului.

Aşadar din nou aventură, din nou mistere şi civilizaţii ciudate, ce vă fac să uitaţi de toate problemele zilnice, odată ce v-aţi lăsat cuprinşi de lumea fantastică în care aţi intrat. Lumea Riven-ului, mult mai misterioasă decât Myst-ul, are la bază idei inspirate din civilizaţia indiană D'ni, împrumutând chiar alfabetul acesteia, ce constituie limbajul mistic al jocului.

Rătăcind prin cele cinci insule ale jocului nu veţi mai întâlni acele imense diferenţe ce existau între lumile Myst-ului, insulele Riven-ului fiind într-o strictă legătură logică. Astfel, între ele există o reţea de maglev-uri (un fel de teleferice), ce asigură transportul pe deasupra mării, sau o mină prin care veţi merge cu un vagonet, toate insulele bazându-se pe energia termică transmisă printr-o foarte vastă reţea de ţevi. După cum probabil vă aşteptaţi, toate aceste ţevi dispun de grămadă de robinete şi manete, fiecare având un rol foarte important în reuşita misiunii. Aşa că, fraţilor, aveţi grijă să memoraţi fiecare lucru pe care l-aţi făcut, pentru că Riven-ul este un adevărat puzzle, fiecare element din joc, oricât de neînsemnat ar părea, trebuie foarte bine explorat pentru a vă da seama la ce foloseşte.

Bineînţeles că fiecare insulă are particularităţile ei, aşa că vă voi spune câte ceva despre ele.

Temple Island, de altfel şi locul unde începe acţiunea jocului, este marcată de un imens dom auriu şi un templu. Aici veţi găsi şi o cameră rotativă în care există câteva indicii importante (Atenţie, căscaţi ochii!). Legătura dintre insula asta şi următoarea, Jungle Island, se face cu ajutorul maglev-ului, un teleferic ciudat care vă va oferi nişte senzaţii fantastice. Buuun, am ajuns la a doua insulă. Aici urmează o mare bătaie de cap adusă de tot felul de încercări de a vă face o idee asupra labirintului în care v-aţi trezit, labirint constituit de o junglă, o plajă cu lagună, tot felul de tunele, poduri şi scări bizare şi un foarte ciudat sat construit pe un fel de schele.





Pentru ca totul să fie şi mai ciudat, în mijlocul insulei există un lac prin care vă puteţi deplasa cu un soi de vehicul subacvatic ce merge pe nişte şine. Aţi auzit? Asta înseamnă că trebuie să puneţi repede mâna pe ceva de scris şi să vă trageţi o hartă ca să nu vă rătăciţi p-acolo. Legătura dintre această insulă şi următoarea aventură se face cu ajutorul unui vagon de mină cu care veţi traversa un tunel. Odată ajunşi la capătul liniei, vă veţi trezi căzând printr-un tobogan ca apoi în faţa ochilor să vă apară un lac şi un pod. E, tocmai aţi ajuns pe Boiler Island. Ce naiba mai e şi drăcia asta? Păi, boilerul este cel care generează energia de pe insulă, de la el plecând o întreagă reţea de ţevi. Aveţi grijă ce faceţi pe insula asta pentru că de ea depinde cam tot ce va urma. De asemenea, de fiecare dată când deschideţi o uşă, aveţi grijă să o închideţi în urma voastră. De ce? Nu mai întrebaţi, faceţi ce vă spun şi sigur o să daţi de o grămadă de tunele. Vedeţi că insula asta este legată de prima printr-un mare pod şi cu a patra printr-un maglev.



Fiind a patra insulă, Spike Island are şi calitatea de a fi cea mai bizară, aceasta înfăţişându-vă la început imaginea unor stânci imense în formă de ţepe. De fapt, aceştia sunt nişte munţi ciudaţi, care se aseamănă mai curând cu nişte bureţi. Oricât de ciudat ar părea, chiar asta sunt, pe balconul clădirii principale de pe insulă, existând un dispozitiv care îi stoarce, scoţând apa din ei. Ce vă miraţi, n-aţi mai văzut munţi care pot fi storşi de apă? Atunci cu siguranţă că nu o să vedeţi nici ultima insulă, Small Island, care nu este vizibilă decât dintr-un singur loc. Aici veţi întâlni un nou dom care se roteşte şi un fel de lift în formă de cuşcă. Uitaţi-vă bine prin împrejurimi că altfel „Adio insulă!".

Fraţilor, se pare că echipa de la Cyan a muncit enorm. La partea grafică nu am nici un reproş, cu atât mai puţin comentarii - m-a lăsat pur şi simplu fără replică. Aruncaţi şi voi o privire pe imaginile din articolu' ăsta şi să-mi daţi apoi telefoane de ameninţare dacă n-am dreptate. Dacă aţi vedea cât de complexe sunt wireframe-urile obiectelor din joc şi cât de reale sunt suprafeţele cu care au fost mapate. Te fac să te simţi cu adevărat în interiorul acelei lumi. Eu, pentru câteva zile, chiar am rămas oarecum şocat de ce vedeam prin Riven, cu toate că prin faţa ochilor îmi trec o grămadă de jocuri. „Uimire!", ăsta este cuvântul care defineşte impresia lăsată de Riven. Cu atât mai mult cu cât sunetele de care dispune sunt unul din principalele efecte ale jocului, având importanta misiune de a-şi aduce contribuţia în stimularea senzaţiei de realitate din joc.

Ce m-a afectat însă cel mai mult la Riven... S-o credeţi voi, uite că de data asta vă lipsesc de partea cu critica asupra jocului, nu că n-aş avea chef, ci pentru că pur şi simplu nu am ce, m-au lăsat cu ochi-n ceaţă ăştia de la Cyan... în privinţa criticii, bineînţeles.

Mai rămâne să încercaţi să-l terminaţi, vedeţi însă cum faceţi cu timpul pentru că jocu' ăsta, odată ce aţi intrat în el, vă va prinde în ghearele lui nemiloase ţinându-vă vreo câteva zeci de ore în faţa monitoarelor.

Indianu'

Nota LEVEL
Riven

Producător: Cyan
Distribuitor: RedOrb
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

+ excelent din toate privinţele
- nu are

10 /10 Nota

F22-Raptor

Vezi că ai un MIG în stânga... stai că dau eu cu racheta, zdraaaaang... am murit, de ce n-ai zis mă că aveam şi eu unu-n coadă!

Câte simulatoare F22 credeţi că au apărut până acum? Două, trei! Da' de cinci ce spuneţi? Da fraţilor, F22 Raptor este al cincilea simulator apărut până acum.

Prima impresie asupra F22-ului ne-au adus-o cei de la NovaLogic cu F22 Lighting şi apoi în 1995 când au lansat simulatorul F22 Lighting II, joc care, prin calităţile sale, a câştigat numeroase premii şi de asemenea a fost şi cel mai bine vândut simulator din ultimii ani. De atunci însă, bineînţeles că ideea de a crea simulatoare ale celui mai nou avion de vânătoare american, a prins rădăcini şi în minţile programatorilor de la alte case producătoare, aşa că am avut surpriza să întâlnim încă două simulatoare F22. Astfel au apărut F22 Air Dominance Fighter şi F22-Raptor, cel din urmă fiind şi principalul concurent al jocului pe care îl voi prezenta în rândurile următoare.

Aşadar, iată că „v-am dus cu vorba" până la momentul unde vroiam de fapt să ajung, F22-Raptor. O să vă spun câteva cuvinte despre diferenţele dintre ultimul F22 de la NovaLogic şi iF22-ul lansat în toamnă de cei de la I-Magic însă mai întâi să vedem care-i treaba cu F22-ul.

Raptor-ul celor de la NovaLogic, fiind şi urmaşul excelentului F22-Lighting II, foloseşte engine-ul acestuia la care s-au adus unele îmbunătăţiri privind rezoluţia şi fineţea detaliilor. În privinţa engine-ului ar mai trebui remarcat faptul că nu foloseşte tehnologia Voxel Space 2, ceea ce contrazice oarecum politica abordată în ultima vreme de NovaLogic, aceştia folosind din plin această tehnologie în ultimele lor jocuri lansate, cum ar fi Armored Fist 2 sau Comanche 3. Oricum, politica firmei în privinţa acceleratoarelor grafice rămâne neclintită, aceştia refuzând şi de această dată realizarea jocurilor cu suport 3D.



Vă întrebaţi dacă acest lucru afectează în vreo măsură calitatea jocului? Răspunsul este nu! Se pare că băieţii de la NovaLogic s-au străduit din plin (sau poate din orgoliu) să realizeze detalii cât mai exacte şi o grafică care să nu facă simţită lipsa acceleratoarelor. Astfel, ei au pus la cale o tehnologie care le permite înceţoşarea imaginilor la rezoluţia de 800/600, fapt care aduce obiectelor din joc un aspect mult mai plăcut.

Faptul că jocul nu se poate bucura de suportul 3D, în cele din urmă se dovedeşte a nu fi mare lucru, cu atât mai mult cu cât utilizează din plin binefacerile tehnologiei MMX.

Comparativ cu iF22-ul celor de la I-Magic, atât în privinţa graficii cât şi a realismului simulării, Raptor-ul NovaLogic-ului se prezintă ceva mai bine, avionul fiind mai manevrabil, iar detaliile fiind mult mai bine realizate.

Senzaţiile oferite de F22, sunt pline de tensiune, realismul misiunilor fiind puternic conturat de calitatea grafică şi de manevrabilitatea aparatului.

Cu toate astea, se pare că la partea sunetului nu s-a lăsat cu prea multă bătaie de cap atunci când a fost realizat, fapt care, din păcate, îşi lasă amprenta pe gradul de realism al jocului. Fundalul sonor este



Imagine din iF-22 Raptor/I-Magic



Imagine din F-22 Raptor/NovaLogic



constituit de o muzică cel puțin bizară care nu prea are cine știe ce potriveală cu jocul. Asta este, însă nu acest aspect este important la F22, ci realizarea simulării și scenariile misiunilor.

Cu toate că este urmașul lui F22 Lighting II, simulatorul are destul de multe îmbunătățiri, solul fiind de data aceasta realizat la o rezoluție mult mai bună, iar avioanele, elicopterele și restul armelor care apar prin joc fiind realizate în cele mai amănunțite detalii, fapt care nu numai că îl deosebește de Lightning,



ci și de iF22, care la acest capitol a pierdut destul de mult teren. În privința detaliilor, o chestie care m-a deranjat la iF22 este realizarea interiorului avionului, în timpul unei misiuni, colimatorul și bordul acestuia ocupând mai mult de jumătate de ecran, fapt care reduce simțitor vizibilitatea. Bineînțeles că aici există diferite opțiuni de a privi jocul, însă vederea din avion fiind cea clasică, soluția celor de la



I-Magic nu a fost cea mai bună, cu atât mai mult cu cât concurentul lor, F22, are un interior realizat astfel încât să ocupe cât mai puțin din spațiul ecranului, restul facilităților oferite de aparatele de bord putând fi utilizate privind, cu ajutorul unei taste, în partea de jos a bordului avionului.

În ceea ce privește acțiunea jocului, acesta este structurat în Quick Mission, Campanign și Multiplayer. În Quick Mission aveți de îndeplinit diferite misiuni menite să vă obișnuiască cu atmosfera jocului și cu comenzile avionului. Apropo, odată cu jocul este livrată și bucată de carton pe care este desenată tastatura cu funcțiile tuturor tastelor din joc, la acesta adăugându-se și un manual cu vreo sută și ceva de pagini în care veți găsi de la datele tehnice ale avionului și descrieri pe scurt ale misiunilor, până la tactici de zbor care vă explică amănunțit tot felul de manevre. Ce mai, citiți cartea asta și o să vă simțiți ca abia plecați de pe băncile Top Gun-ului!



Dacă credeți că ați băgat destul de multe la cap din manual și din misiunile de antrenament, puteți să vă angajați într-o campanie, aceasta desfășurându-se în cele mai fierbinți zone de pe glob din ultimii ani. Astfel, prin colimatorul F22-ului vostru, vor apărea peisaje din Angola, Iordania, Rusia, Columbia și Iran, toate aceste locuri fiind adevărate focare de luptă, voi trebuind să supraviețuiți misiunilor extreme pe care le aveți de îndeplinit.

În privința dotării inamice, nu trebuie să vă faceți griji, celebrele MIG-uri constituie principala armă a majorității armatelor pe care le înfruntați, așa că aveți ce distruge dacă sunteți influențați de nostalgii amintind de alte jocuri. Pe lângă acestea, complexitatea aparatelor de zbor întâlnite în joc este cu adevărat covârșitoare, fiind realizate zeci de avioane pe care le veți întâlni în misiuni. De la bombardiere B-52, sau vânătorii invizibili F-117, până la Su-27, Mirage 2000 sau elicoptere Hind, complexitatea tipurilor de aparate de zbor fiind fără precedent în seria simulatoarelor F22.

Cu toate că vroiam să închei articolu' ăsta, m-am gândit că poate vreți să știți câte ceva despre avionul F22 Raptor așa că o să vă dau câteva detalii.

În primul rând este un avion de vânătoare, acesta fiind construit de Lockheed Martin și Boeing, ca urmare a comenzii băieților din U.S. Air Force care doreau să înlocuiască deja bătrânele F-15. Astfel,cele două firme s-au pus serios pe treabă lansând de curând avionul în producția de serie. Dotat cu două motoare Pratt and Whitney F119 turbofon, avionul atinge o viteză de 1,58 Mach (1Mach= 1080 Km/h, adică viteza sunetului) fără a folosi Afterburner, fapt care aduce aparatul în topul celor mai rapide avioane de vânătoare. Și ca să fie și mai frumos, avionul folosește din plin tehnologia antiradar Stealth, fiind construit din cele mai avansate compozite și materiale radar-absorbante. E, acum cred că v-ați făcut și voi cât de cât o idee despre avionul pe care îl veți pilota în acest simulator. Sunt curios câte simulatoare F22 vor mai apărea anul ăsta, nu de alta, dar până la urmă cred vom fi atât de amețiți de modul



în care fiecare firmă încearcă să-și impună simulatorul încât o să fim cu adevărat cu capu-n nori. Cam asta ar fi, dați și voi cu racheta p-acolo în ăia care zboară și vedeți cum faceți la aterizare, eu o cam luam razna la faza asta transformând bunătate de avion într-o grămadă de fiare vechi.

Indianu'

Nota LEVEL

F22 - Raptor

Producător: NovaLogic
Distribuitor: NovaLogic
Hardware: Pentium, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

+ mai realist decât celelalte jocuri apărute
- sunet slab

8 /10 Nota

Wolfenstein-3D

Căutând prin colțurile minții, am descoperit că nimeni nu a mai pomenit nimic despre părintele action-urilor 3D: Wolfenstein. Ar fi cazul să vedem și noi cum ne puteam bucura de 3D acum câțiva ani.

Nostalgic, nostalgic, nostalgic... iată că după ce am avut de scris numai articole despre cele mai tari jocuri ale momentului, aruncând o privire pe ce mai am de făcut pe luna asta, am dat de rubrica „Nostalgic". Nu știu cum se face, dar de fiecare dată când ajung la momentul ăsta, stau pe gânduri ore întregi scormonind prin minte tot felul de amintiri legate de jocuri. Amintirea nopților pierdute în fața calculatorului, a notelor proaste pe care le luam la școală a doua zi... ăăă, asta rămâne între noi!



În fine, gândindu-mă la un joc despre care să vă scriu mi-am adus aminte de părintele action-urilor 3D din zilele noastre, Wolfenstein 3D, așa că l-am căutat repede prin arhiva prăfuită unde l-am găsit așteptând parcă să-l descopere cineva pentru a scrie despre zilele lui de glorie. E, acel cineva s-a întâmplat să fiu eu! Așa am ajuns în umbra amintirilor din perioada deja anticelor 386.

Îmi amintesc de anul 1992, când într-o zi m-a sunat un prieten spunându-mi: „Hei, yo, lasă-ți HC-ul de-o parte și hai pe la mine să vezi un joc tare de tot!". Zis și făcut. Am ieșit pe ușă, am făcut doi pași înainte și unul la stânga (stăteam amândoi la același etaj) și mă aflam deja la ușa prietenului meu. Sun, o salut rapid pe maică-sa și apoi intru-n cameră. Aici, mai toți prietenii mei din bloc se năpustiseră asupra calculatorului certându-se care să joace. Bineînțeles că m-am alăturat și eu grupului,la început din curiozitate, apoi din același motiv ca și ei, căutând să supraviețuiesc inamicilor naziști pentru a juca cât mai mult. Nu mă învinuiți, eram și eu mic pe vremea aia.

Uite că iar m-am luat cu vorba, așa că hai să vă spun câte ceva și despre joc.



Cu toate că mulți dintre voi știți despre ce este vorba în jocul ăsta, este inevitabil să nu existe și gameri care se află pe la începutul „carierei" și care să nu fi auzit de existența Wolf-ului. Tocmai de aceea voi încerca în rândurile ce urmează să vă vorbesc puțin despre jocul ăsta, pentru ca voi, cei ce nu prea aveți de multă vreme patima jocurilor, să știți câte ceva despre cel care a deschis istoria 3D action-urilor.





Ideea de a porni într-o asemenea aventură aparține băieților de la Id Software, aceiași care au creat Doom, Heretic, Hexen și excelentele Quake-uri, jocuri care au avut fiecare un foarte important rol în dezvoltarea 3D-urilor de acțiune.

Ideea scenariului Wolfenstein, a fost preluată dintr-un joc pentru Spectrum-uri, care se numea „Where the Eagle's Nest", la rândul lui având la bază acțiunea cărții cu același titlu, a scriitorului englez Alistair McLain. Bineînțeles că nu se poate vorbi despre un scenariu ce respectă acțiunea cărții, dar, în linii mari, se conturează aceeași idee.

Ei bine, acțiunea jocului se petrece în

perioada celui de-al II-lea război mondial, într-un vechi castel denumit Wolfenstein, acesta fiind controlat de nazişti. Aici, sub conducerea Generalului Fettgesicht (Faţă Grasă), se puneau bazele unui infernal război chimic la care cea mai puternică contribuţie o aducea Otto Giftmacher (Fabricantul de Otrăvuri), un tip dement ce şi-a pus gândirea diabolică în slujba creării armelor chimice.

Aşadar fraţilor, cred că vi s-au aprins beculeţele, e clar că cei doi trebuie eliminaţi, aceasta constituind de fapt şi misiunea voastră, pe lângă trimiterea celor doi în lumea lu' ăl cu coarne, voi trebuind să căutaţi şi planurile Giftkrieg-ului sau Poison War, cum mai era denumit. Bineînţeles că pentru îndeplinirea unei astfel de misiuni este nevoie de o întreagă trupă de elită, dar se pare că toată treaba asta va cădea numai pe umerii unui spion american pe nume B.J. Blazkowicz, care va încerca de unul singur să oprească acest război. Dacă va reuşi sau nu, asta depinde doar de voi, B.J. fiind personajul care vă reprezintă în joc.

E, sunteţi în stare, sau nu? Floare la ureche? Staţi să vă zic mai mult. Pe lângă faptul că acel castel este destul de mare, fiind împărţit în sute de camere şi coridoare care îi aduc aerul derutant al unui labirint, acesta mai este şi împânzit de o grămadă de băieţi veseli care, vă asigur că nu poartă mitralierele cu ei doar ca obiecte de podoabă. Aşa că, vedeţi cum faceţi să băgaţi la cap traseul şi să mai fiţi şi cu ochi-n patru, pentru a nu avea surpriza ca un neamţ vesel să se bucure de ţinta mobilă a corpului vostru şi să-şi aducă apoi prietenii să vă ciuruiască.

Şi, ca totul să fie mai frumos, veţi începe aventura în acest castel, înarmaţi doar cu un banal pisol cu 10 cartuşe şi cu un cuţit, restul armelor urmând să le găsiţi pe parcurs. Acum să nu vă gândiţi că restul armelor înseamnă chestiile alea supărate în genul celor pe care le întâlniţi în Duke Nukem sau Quake! Nu, staţi liniştiţi, aici pe lângă pistol şi cuţit vă veţi putea elimina inamicii cu un pistol mitralieră sau cu o mitralieră grea. De acord, sunt puţine arme, dar sunt destul de eficiente,



mitraliera grea făcând adevărate ravagii atunci când o veţi folosi.

În ceea ce priveşte structura jocului, acesta este împărţit în şase episoade, care la rândul lor sunt divizate în nivele constituite de etajele castelului. În fiecare din aceste episoade aveţi de îndeplinit câte o misiune. Astfel, între cele şase există una denumită „Operation: Eisenfaust" în care trebuie să eliminaţi un doctor dement pe nume Schabbs, sau operaţiunea „Die, Fuhrer, Die" în care va trebui să pătaţi cu sânge nazist pereţii bunkerului personal al lui Hitler, sau cu alte cuvinte, să ucideţi tot ce vă iese-n cale. După cum vedeţi, şi în jocul ăsta se lasă cu o mare de sânge, voi trebuind să faceţi îngeraşi toţi naziştii care vă apar în cale, de orice culoare ar fi ei. Să nu credeţi acum că spunând culoare m-am referit la nuanţa pielii, cred că ştiţi şi voi care erau concepţiile naziştilor în această privinţă. De fapt vroiam să vă spun că inamicul este de mai multe feluri, de la soldaţii în uniformă maronie şi ofiţerii îmbrăcaţi în albastru până la generalii cu haine albe şi tipii mari şi foarte supăraţi pe care îi veţi întâlni la sfârşitul fiecărui episod. Uitam să vă spun că printre inamicii umani mai apare şi cel mai bun prieten al omului, aici reprezentat de nişte ciobăneşti germani la care vă asigur că nu funcţionează figura cu „Vai ce cuţu' drăguţ!" aşa că nu vă rămâne decât să-i umpleţi de gloanţe. Cam asta ar fi aventura pe care o aveţi de trecut în acest joc, primul de acest gen din istoria action-urilor.



Bineînţeles că acum nu trebuie să vă aşteptaţi la o grafică excelentă, însă nu asta este important la acest joc deoarece, la acea vreme, calitatea lui se ridica la cele mai înalte standarde, fiind primul joc care a folosit tehnica mapării cu texturi şi a poligoanelor renderizate. Referitor la grafică, ar mai trebui spus că personajele care apar nu sunt realizate din poligoane, ci sunt desenate vectorial şi apoi animate. Ce vreţi fraţilor, aici e vorba de un joc care rulează şi pe un 286, aşa că nu trebuie să aveţi pretenţii prea mari de la el.

Este un joc ideal pentru aceia dintre voi care nu aveţi calculatoare performante, cu atât mai mult cu cât nu aveţi nevoie de o placă de sunet pentru a auzi zgomotele din joc. Acesta foloseşte şi o bibliotecă beep-uri pe care le puteţi auzi pe difuzorul calculatorului.

Cam asta a fost ce-am avut de spus despre jocul care a deschis era action-urilor 3D din zilele noastre. Sper să reuşiţi şi voi să vă bucuraţi de el aşa cu făceam noi, ăştia bătrâni, cu ani în urmă. Hai că v-am lăsat şi mă duc să-mi odihnesc mâinile obosite de atâtea jocuri. A, era să uit, vedeţi că pe coridoarele sau camerele din joc există nişte tablouri, încercaţi să le deschideţi şi s-ar putea să aveţi surpriza de a descoperi camere secrete.

Bye, bye... până data viitoare!

Indianu'



F1 Pole Position

Hei, yo! Ia vedeți gameri dragi ce am eu în față: un simulator de curse. Asta nu-i nimic, da' ia uitați cum conduc eu mașina lu' Schumacher!

I feel so good! Am în față, în minte și în mâini o chestie mai mult decât interesantă: un simulator de curse de Formula 1 pentru cei care iubesc viteza. I-am pus gând rău simulatorului ăstuia și sunt pe cale să dezmembrez consola. Poate că vă întrebați ce se întâmplă cu mașinile cu circuitele și cu celelalte elemente care țin de reușita unui joc. Dragii mei, aflați că după părerea mea se poate spune că am dat în sfârșit de o cursă de Formula 1 „adevărată" pentru console.

Printre altele vă pot spune că poți să-ți alegi pilotul cu care vrei să joci! Puteți juca opțional cu Schumacher sau cu Damon Hill... cu cine vreți voi, că aveți de unde alege. Cel mai mult mi-a plăcut că pe lângă faptul că poți să-ți alegi condițiile meteorologice pe care să se desfășoare cursa, mai ai posibilitatea de a-ți configura mașina exact așa cum îți dorește inima. Astfel, vă recomand din toată inima să nu comiteți greșeala pe care am făcut-o eu: am ales ca în timpul cursei să fie o vreme ploioasă, dar în configurația mașinii nu am prevăzut pneuri de ploaie. Și-apoi lasă, să vedeți cum juca mașina pe șosea... nici nu vă puteți închipui dragilor. Că tot veni vorba de mașină, aflați că v-o puteți echipa exact cum vreți voi. Începând de la frâne, până la accelerație, cutie de viteză, pneuri și alte caracteristici din-ăstea.

Poate vă întrebați ce-i cu circuitele pe care se desfășoară bătălia!? Păi, aflați fraților că efectiv la un moment dat chiar te simți în pielea lui Schumacher sau a lui Hill. Cu asta vreau să spun că totul dă senzația de realitate. Închipuiți-vă ce-ar însemna să jucați pe un televizor cu o diagonală de 75 și pe deasupra să mai dispuneți și de sistem Dolby Surround. E total! Totul este foarte bine realizat, începând de la șosea, parapeți, tribune și... inclusiv





știți voi, așa cum era în GP2. Oricum, prin chestia asta lucrurile sunt mult mai realiste. Așadar, înainte de a începe o cursă trebuie să te pregătești la sânge, pentru că altfel nu prea văd eu cum

un sunet care te face să te uiți ca mutu' primprejur. Aici cei de la UbiSoft și-au dat cu adevărat silința: se aude zgomotul aproape real din timpul unei curse. Așadar,când mergi tu așa de unul singur se aude doar un bâzâit monoton, iar când se apropie unu' de tine se aude un bârâit așa ca de elicopter. Bineînțeles că intensitatea zgomotului acestuia depinde și de distanța la care te afli față de concurentul respectiv. V-am povestit toate ăstea pentru că, după cum zic producătorii, ăsta este zgomotul pe care-l aud piloții în realitate. Interesant, nu?

Ei, cred că am început să-mi pierd răbdarea și am să pun mâna pe consolă și n-o să mă las până nu câștig tot campionatul. Știți, o chestie foarte supărătoare, consider eu, este că nu ai și tu o opțiune prin care să-ți indice consola cu ce viteză să intri în curbă, dacă

poți ajunge în vârful piramidei. Ș-apoi nu de altceva, da-l faci de râs pe săracu' Schumacher. Și nu vă sfătuiesc să alegeți din prima ca mașina voastră să fie vulnerabilă la impact.

De asemenea, puteți alege ca în timpul cursei să se întâmple accidente realistice sau să alegeți un mod real de abordare a curselor. Ce mai tura-vura... eu cred că o să aveți ce face în timpul liber. Numai până-ți configurezi mașina durează o grămadă de timp. Ce să mai vorbim că trebuie să înveți pe dinafară toate circuitele și configurațiile optime ale mașinii. E un joc complex care mie unul a început să-mi placă la nebunie.

Cred că are totuși un defect: e prea real!

Mr. President



Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoys
Tel: 01/2233175
Fax: 01/2233164
Internet: www.omnilogic.ro

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Nu-mi vine să cred! Uite că am început să joc hochei în liga profesionistă. Fantastic... mă şi mir cum am ajuns aici! Habar n-am să patinez...

Hochei pe Nintendo, 3D pe deasupra! Ce poate fi mai frumos decât atât. Urlete de bucurie, pucuri aruncate în porţile adversarilor... totul este minunat realizat într-o grafică 3D superbă. Un coleg de-al meu să văita după vreo câteva zile de la sosirea jocului în redacţie că a făcut bătături la degete. Săracu'de el, nu mai putea ţine bine consola în mână şi cam lua bătaie (spre bucuria mea!). Vreau să vă spun că, pe lângă faptul că poţi să-ţi alegi orice echipă care face parte din liga profesionistă de hochei, poţi să-ţi alegi şi personajul cu care vrei să joci. Da, aţi înţeles bine, jucători care există în realitate, bineînţeles cei mai importanţi din echipa respectivă. Aceştia sunt clasificaţi după viteză, tehnică şi alte minuni din ăstea care ţin de hochei. Totul este însoţit de o poză a jucătorului respectiv.

Ai posibilitatea să joci într-un campionat sau pur şi simplu împotriva colegilor tăi (la un joc pot participa până la patru gameri). Cool de tot! Cel mai mult mi-a plăcut când m-am ciocnit de un adversar şi ăsta m-a provocat la bătălie. Credeţi-mă pe cuvânt am râs de am căzut pe jos când am văzut cum îşi aruncă ăla mănuşile, eu la fel şi după aia care pe care. El dădea un pumn, eu unul şi uite aşa până n-a mai rămas decât unul singur în picioare... nu vă spun cine. N-ar fi fost nimic, da' cred că din cauză că i-am enervat cu stilul meu un pic cam dur mi-au înfipt un puc în poartă de-a luat foc plasa... mă mir că nu s-a topit tubul monitorului. Da' las' că şi eu le-am făcut zile negre după aia.





Aţi fost vreodată la un meci de hochei? Dacă da, atunci probabil că ştiţi cum e atmosfera pe acolo. Urlete de bucurie când se marchează un gol sau dezamăgire totală când se ratează. Totul este întreţinut de vocea unui comentator care urlă de ţi se face părul ca la un porc spinos, *porcus spinosus* pe latineşte. Nu m-am dumirit cum de au muncit tipii de la Nintendo atât de mult încât să refacă fiecare siglă a echipelor de hochei şi să pună atâtea nume şi poze de jucători. Ştiţi ce m-a frapat? Fiecare dintre ei zâmbeşte aşa amabil, nici n-ai zice că joacă hochei. Nici unul care să aibă o mutră din aia specifică unui killer supărat.



A, nu v-am spus despre lovituri şi scheme. Păi fraţilor, cel mai simplu e să luaţi consola în mână şi să încercaţi tot felul de combinaţii. O să vedeţi că în scurt timp o să descoperiţi mai multe scheme decât poate reţine cerebelu' vostru. Cel mai mult mi-a plăcut o combinaţie prin care poţi agăţa cu crosa piciorul adversarului. Şi pac... a căzut, i-am luat pucul şi acum... boom, am scos pucu' prin partea ailaltă a porţii. Wow, ce se oftică zevzecul ăla de portar! Ia uite cum bate cu crosa în gheaţă de ciudă. Din păcate, mai sunt trei secunde şi se termină cea de-a treia repriză. Da, am făcut egal! Asta înseamnă că urmează prelungiri sau, spus pe americană, „Sudden Death". Aha, 30 de secunde să-ţi demonstrezi talentul în a te mişca rapid precum peştele. Nu contează cine învinge până la urmă, ci contează să te distrezi colosal. Haidi-hou şi... luaţi o crosă-n mână!

Mr. President

Producător: Nintendo
Ofertant: Omnitoys
Tel: 01/2233175
Fax: 01/2233164
Internet: www.omnilogic.ro

Cheat - Codes

Tomb Raider 2

Pentru a obține muniție maximă și 50 de medipack-uri mici și mari faceți următoarele:
- aprindeți o torță (tasta 0) iar apoi un pas înainte (ținând apăsată tasta [Shift]), unul înapoi (tot cu tasta [Shift] apăsată), învârtiți-vă de trei ori în sensul acelor de ceasornic și după aceea faceți un salt în spate ținând apăsată tasta [Alt].

Pentru a sări la un alt nivel faceți următoarele: - aprindeți o torță (tasta 0) iar apoi un pas înainte (ținând apăsată tasta [Shift]), unul înapoi (tot cu tasta [Shift] apăsată), învârtiți-vă de trei ori în sensul acelor de ceasornic iar apoi săriți înainte.

Uprasing

Apăsați [T] pentru a activa dialogul prin mesaje, apoi tastați „chump" pentru a fi invulnerabil și a vă crește puterea (dacă funcționează chump va fi afișat în partea de jos a ecranului). Dacă tastați codul din nou veți avea super-chump.

Theme Hospital

Scrieți următoarele coduri în screenul Fax machine și apoi apăsați pe butonul ăla mare și verde:
7287-vă trimite în nivelul în care împușcați șobolani după ce câștigați un nivel
24328-activează următoarele coduri:
- [Ctrl]+[C]-finalizează toate cercetările
- [Shift]+[C]-vă dă 10.000$
- [Ctrl]+[Y]-termină anul
- [Ctrl]+[M]-termină luna
- [Ctrl]+[Shift]+[C]-vă dă tot ce aveți nevoie

Time Comando

Pentru fiecare nivel există în funcție de gradul de dificultate coduri diferite. Iată care sunt acestea:

Easy

Roman YPTERFGZ
Japanexe NKTOLVIF
Middle Age VMXYICCB
Conquistadors FDQLUGGCC
Wild West ZREHQFIR
Modern Wars FBTAWPFC
Future X
Beyond Time

Normal

Roman QJSLVABL
Japanexe KAYAGEAF
Middle Age MZFSPQDD
Conquistadors AVMJFGGU
Wild West EVBSVTCV
Modern Wars YLHHGXBO
Future ALPYPJFO
Beyond Time YBULVABN

Hard

Roman SOIOLGNK
Japanexe TFJSVJMK
Middle Age XFYAMXIE
Conquistadors ZOVASAIV
Wild West BODSGWLW
Modern Wars VEJHMQKO
Future ZEYPCEHQ
Beyond Time HMFDLGNN

Comanche3

În timpul jocului apăsați [R] pentru a activa transmisiile radio. Scrieți următoarele cheat-uri și apoi apăsați [Enter]:
ratz-invizibilitate 30 de secunde
cowz-îngheață inamicii 30 de secunde
ipig-armele Overlord
cat9-repară avariile
dog9-reîncarcă armele
bat9-dă GPS Hellfires

Dark Colony

Intrați în sub-diectorul „gamestat" din Dark Colony. Aici intrați în fișierele cu extensia ***.ini** unde veți putea schimba toate valorile existente în joc înlocuindu-le cu cifrele pe care le vreți voi.

F22-Raptor

Apăsați [T] pentru a transmite mesaje și apoi scrieți:
is's not my fault- termină misiunea
never tell me the odds- nu puteți fi loviți
we can rebuild him- repară avariile
there can be only one - invulnerabilitate
i'll be back- reîncarcă armele

FIFA Soccer 98

În Player Edit scrieți oricare din următoarele nume și în Special Options va apărea:
eac rocks-Big Head Mode
johmmy atomic-Take A Drive
dohdohdoh-Crazy Ball
xplay-Hot Potato
footy-Silly Moves

Ignition

Scrieți oricare din următoarele coduri în title screen pentru a activa următoarele:
STRINGS-turtește toate mașinile concurente
SKUNK-afișează numai roțile mașinii voastre
FILMJOLK-rotește constant ecranul
SLASKTRATT-vă dă toate mașinile
SURMULE-vă dă toate circuitele
BANARNE-alungește mașinile în sus



ID4-Independece Day

Mergeți în Main Menu și scrieți oricare din următoarele coduri în „Player Name":
LIVE FREE - invincibilitate
TOURIST - alegeți nivelul
GO POSTAL - bonus pentru distrugeri, arme, reîncărcare rapidă
FOX ROX - alegeți nivelul
GODZILLA - ucide civilii și zburătorii
MR HAPPY - selectați avionul
KYRA NR - selectați nivelul, avionul invincibil, ucide civilii, zburătorii, vă dă bonus pentru distrugeri, arme și reîncărcare rapidă
BRENDAN QR - selectați nivelul, avionul, invincibilitate, ucide civilii și zburătorii, bonus pentru distrugeri, arme, reîncărcare rapidă
DOOFUS - selectați nivelul, avionul, invincibilitate, ucide civilii și zburătorii, bonus pentru distrugeri, arme, reîncărcare rapidă
GREG FM - vă dă totul
SCOTTYWAR - vă dă totul
ROSA DUONG - vă dă totul
KIWI - selectați nivelul, avionul, invincibilitate, arme, reîncărcare rapidă
COCO-vă dă totul
RADARMY-vă dă totul
DAB DAB-vă dă totul
TRIS-vă dă totul
Acum mergeți înapoi în Main Menu și apăsați simultan [Ctrl]+[RShift] +[8]... BINGO! Tocmai ați dat de Cheat Menu.

Joint Strike Fighter

În Pilot Select Screen apăsați simultan ambele taste [Ctrl] și tasta [Enter]. Acum puteți alege orice avion sau elicopter din joc.

Mass Destruction

Dacă scrieți GOLEVXX în Title screen, veți putea sări peste nivele înlocuind cele două x-uri din cheat cu numărul nivelului pe care îl doriți. În timpul jocului tastați AMMO și veți avea toate armele.

Pacific General

Pentru a activa editorul de unități mergeți în MS-DOS prompt în directorul Pacific General tastați „pacgen/hondarules". Acum editorul va apărea în partea dreaptă în title screen.

Road Rash

În timpul jocului tastați XYZZY pentru a activa codurile, apoi tastați următoarele:
YES,OCCIFER - ucide polițiștii
BRIBE - ucide polițiștii
SPOON! - nitro
THWACK! - vă dă lanț
K'THUNK - vă dă club
PLUGH - dezactivează cheat-urile

Jedi Knight

În timpul jocului apăsați [T] pentru a trimite mesaje unde scrieți următoarele coduri:
JEDIWANNABE [ON/OFF] - god mode
DEEZNUTS - săriți peste nivelul curent
THEREISNOTRY - terminați nivelul curent
RACCOONKING - Super Jedi 1
IMAYODA - Light Jedi Master
SITHLORD - Dark Jedi Master
YODAJAMMIES - full mana/Force
BACTAME - vă reface viața
WAMPRAT - toate item-urile
REDS - toate armele
WHITEFLAG [ON7OFF] - inteligența artificială
5858IVR - arată harta
SLOWMO [ON7OFF] - mișcare lentă
ERIAMJH [ON/OFF] - fly mode
La codurile on/off trebuie să scrieți on sau off după cod pentru ca acestea să funcționeze

NHL Breakaway 98

Pentru a avea un jucător cu 99 din toate atributele sale, mergeți la „Create player" și faceți ce vă spun:
1. Creați un jucător cu numele Kelly Ryan.
2. Setați greutatea la 150.
3. Setați poziția pe forward.
4. Înălțimea nu contează
5. Setați numărul tricoului ca fiind 1.
Acum ieșiți și reintrați în „Create player". Jucătorul va avea 99 din toate atributele sale. Schimbați numele, greutatea, înălțimea și numărul de pe tricou și veți avea un megastar cu care să jucați. ATENȚIE! Nu încercați din nou să schimbați valorile.

Final Fantasy VII

O mică șmecherie pentru a avea bani nelimitați:
În primul oraș (Mancharia), mergeți în colțul din dreapta sus al casei și apăsați tasta [X] când sunteți în fața ceasului. Veți primi un card. Folosiți card-ul când sunteți falimentari. După aceea, mergeți din nou la ceas și mai apăsați odată [X]. De data asta veți primi un card pe care nu este trecută nici o sumă. Dragii moșului, acum puteți înota liniștiți în bani!

G-Nome

Apăsați [Ctrl]+[F1] în screen-ul principal activând spațiul în care veți introduce codurile. Dacă totul e OK, veți auzi un ding.
ATENȚIE! Aveți grijă să scrieți codurile exact așa cum le vedeți mai jos.
Horny Elk Leer - radarul vede la distanța maximă
Half Libel - vă puteți teleporta în orice loc sau lângă orice țintă selectată apăsând [Ctrl]+[B]
O'Sarge - sergentul din misiunea de antrenament vorbește cu accent irlandez
Dunk It Here - jucați în afara sezonului înregistrat
A Scramble On - puteți captura taptul folosind Shift-Ctrl-right click

Interstate '76

[Ctrl]+[Shift]+GETDOWN - Îl veți auzi pe Taurus spunând „get down" și vă veți trezi atacați de tot restul lumii. Dacă vă aruncați în aer veți termina misiunea ca și cum totul ar fi fost normal și cinstit.

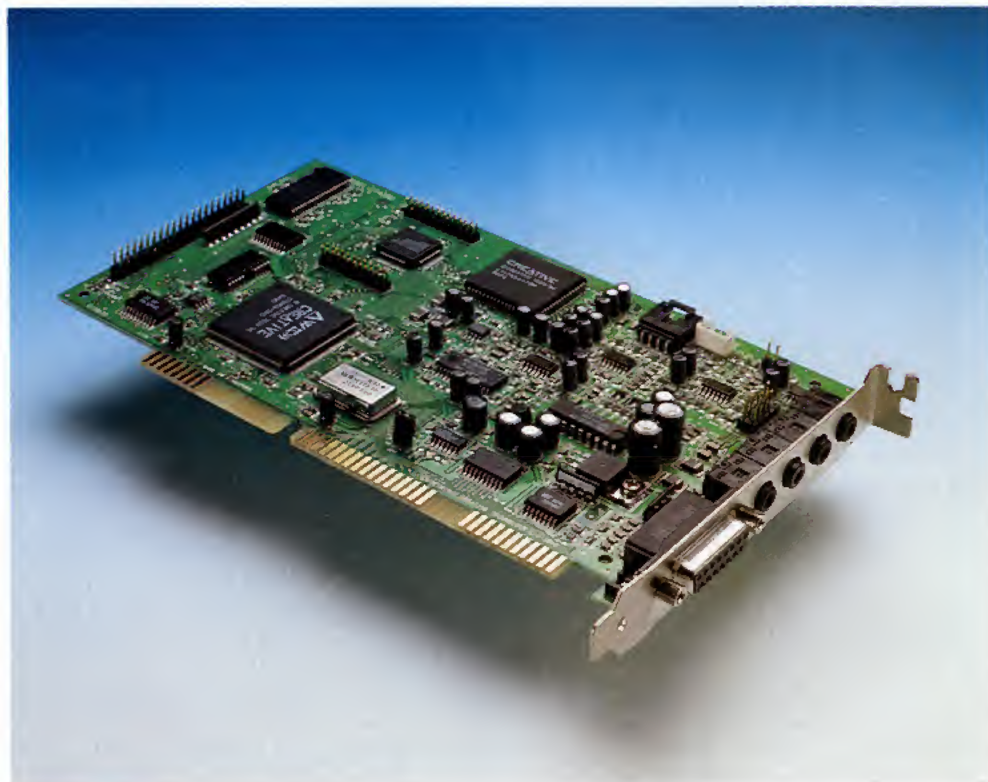
Ia te uită! Calculatorul meu face ca o maimuță turbată...

Cam așa funcționează o placă de sunet!

Cine-și poate imagina în zilele noastre un calculator fără placă de sunet? Eu unul, nici nu-mi pot închipui cum ar fi să joc Doom sau Tomb Raider 2 fără să aud eu acolo ce se întâmplă.

Plăcile de sunet au luat-o pe urma plăcilor grafice! În scurt timp, nu vor mai fi produse pentru busul ISA - un lucru nou, pe lângă orientarea clară spre Windows și astfel către standarde ca DirectX.

Până acum plăcile de sunet erau realizate numai pentru busul ISA. În PC-urile moderne lucrurile stau un pic altfel. În ultima vreme piața a fost pur și simplu asaltată de tot felul de plăci PCI. De ce s-au orientat marii producători spre acest gen de produse și cum funcționează plăcile de sunet puteți afla din cele ce urmează.



Bus-ul PCI: orientat spre transfer de date imens

Majoritatea producătorilor au stat destul de mult timp în cumpănă până să realizeze aceste plăci de sunet, deoarece în cazul PCI-ului, BIOS-ul calculatorului asignează la fiecare pornire a sistemului alte resurse plăcii. Astfel programele mai vechi, ca de exemplu jocurile DOS, sunt date peste cap și adesea refuză să mai pornească. Între timp, lucrurile s-au schimbat. Majoritatea jocurilor nu mai sunt acum scrise pentru DOS și astfel marii producători s-au încumetat în sfârșit să realizeze plăci de sunet PCI.

Avantajul major al plăcilor de sunet PCI vizavi de cele ISA este că procesorul principal necesită, la sampling, aproximativ 25 de procente din timpul de calcul, în cazul busului ISA, ceea ce înseamnă o redare destul de proastă a sunetului. Cu busul PCI nu există aceste probleme și astfel este folosit în principal pentru volume mari de date.

Compatibilitatea: software-ul accesează driverele Windows

A doua problemă a bus-ului ISA este asignarea resurselor de sistem. Cu toate că majoritatea plăcilor de sunet funcționează după principiul ISA-Plug&Play, totuși uneori apar erori. În viitor, majoritatea jocurilor nu vor mai rula sub DOS, ci pe Windows și DirectX. Astfel, software-ul accesează direct driverele Windows. Plăcile de sunet nu mai trebuie să fie compatibile cu standardele vechi.

Nu se știe încă dacă vor fi realizate drivere Windows pentru modelele noname. În cazul acestora vor fi folosite, probabil, drivere compatibile. Oricum, nu sunt recomandate astfel de produse noname. Chiar și cu drivere originale acestea funcționează adesea foarte prost. Nici nu vreau să concep un episod, de exemplu din Red Alert, în care sunetul să fie absolut jenant.

Plăcile de sunet - indiferent dacă acestea sunt PCI sau ISA - lucrează după două metode diferite. În primul caz placa creează sunete electronice, aceasta este așa-numita sinteza FM (modulare în frecvență). Aceste sunete sunt generate prin programarea de generatori de undă, modulatoare și filtre. Acest mod de lucru se aseamănă în mare parte cu cel al unui sintetizator electronic de muzică.

În cel de-al doilea caz, metoda aduce mai mult cu modul de funcționare al unui aparat cu bandă magnetică (casetofon, magnetofon, etc.). Tonalitățile sau zgomotole sunt înregistrate pe un PC și după aceea digitalizate; aici se vorbește de „sampling". Placa de sunet are, în continuare, sarcina de a transforma aceste sunete memorate digital în semnale acustice.

Prima placă de sunet a apărut acum zece ani și se numea AdLib. Aceasta nu putea realiza decât muzică sintetică. Mai târziu a apărut SoundBlaster 1.0 de la Creative Labs, care îmbina cele două metode pe o singură placă. Astfel, puteau

fi rulate jocuri în cadrul cărora se puteau auzi diferite zgomote, iar în fundal se putea desfăşura o anumită melodie.

Pentru ca urechea omenească să poată percepe tonalităţile este necesar ca semnalul digital să fie transformat în unde analoge. Această sarcină este preluată de convertorul digital/analog. Pentru a înregistra semnale pe placă se află un convertor analog/digital.

Sampling: sunet la calitate Hi-Fi

Prin termenul de sampling se înţelege digitalizarea fragmentelor de sunet; la secţiunile mai lungi apare termenul de „Harddisk Recording". Decisivă este, la înregistrare, şi rezoluţia la care se face digitalizarea. Plăcile mai vechi memorează tonul cu o rezoluţie de 8 biţi, astfel cu aceasta se pot distinge 256 de stări posibile.

Aceste valori sunt prea mici pentru a ajunge la o calitate avansată a tonului. Astfel, plăcile de sunet moderne lucrează între timp cu o adâncime de 16 biţi. La înregistrările stereo apar 4 biţi per sample.

Cele mai importante noţiuni

Rata acustică: stabileşte de câte ori pe secundă este redat tonul original.

Adâncimea acustică (numită şi rezoluţie): stabileşte exactitatea sampling-ului.

Dolby Surround Pro Logic: procedeu acustic în spaţiu, care presupune patru canale şi cinci boxe.

Sinteză FM: realizare artificială a sunetelor cu ajutorul unor unde suprapuse generate electronic.

Sampling: digitalizarea semnalelor audio analoge.

Fullduplex: cu acesta plăcile de sunet sunt capabile de a înregistra şi simultan a reda sunetele.

Wave: format de fişier pentru fişiere sampling sub Windows.

Wavetable: alternativă la sinteza FM pentru realizarea artificială a sunetelor. Sample-urile scurte ale unui instrument muzical sunt transformate în înălţimea şi durata tonului necesar.

Acest lucru înseamnă sunet în calitate Hi-Fi.

La fel de importantă este şi rata acustică, deci frecvenţa cu care se realizează cei 16 biţi. Frecvenţa acustică de 8 kiloherţi ajunge la nivelul sonor al unei convorbiri telefonice. Pentru ca sunetul să ajungă la calitatea unui CD este necesară o frecvenţă de 44 de kiloherţi. La înregistrările stereo mulţimea de date se dublează. Astfel, un minut de înregistrare la calitate Hi-Fi fără compresie ocupă pe harddisk 10 MB (44.000 x 4 biţi pe secundă). Această valoare creşte odată cu mixarea sample-urilor.

Unele jocuri oferă posibilitatea de a configura în setup mai multe voci. Astfel se pot auzi simultan zgomotele a cinci inamici. Calculatorul mixează zgomotele pentru ca mai apoi să le deruleze simultan. Această sarcină nu revine însă plăcii de sunet ci procesorului. În cazul acesta timpii de calcul sunt foarte mari. Astfel se recomandă ca jocul să fie configurat pentru a rula cu mai multe voci doar în cazul calculatoarelor rapide, de exemplu cu procesor Pentium II.

Sintetizatorul: muzică după formule matematice

Plăcile de sunet nu numai că pot înregista şi reda sunete, ci le pot crea prin intermediul sintezei de modulare a frecvenţei (FM). Unul din cele mai vechi cipuri de sunet cu sinteză FM este OPL2 de la Yamaha. Acest cip nu a fost însă conceput pentru PC-uri, ci pentru orgile electronice. La fel au stat lucrurile şi în cazul cipului OPL1. După succesul înregistrat de OPL2, Yamaha a dezvoltat şi urmaşul acestuia, numit OPL3 însă de data aceasta pentru plăcile de sunet.

Dacă la început nu au existat decât cipurile FM OPL2 şi 3, din 1995 au apărut tot felul de cipuri de sinteză FM. De atunci pe plăcile de sunet se află diferite cipuri, majoritatea dintre acestea sunt însă compatibile cu OPL3 şi astfel cu standardul SoundBlaster. Toate cipurile FM lucrează după un principiu: prin funcţii matematice se pot creea curbe acustice care sunt asemănătoare instrumentelor muzicale reale. Oricum, este posibilă redarea fişierelor MIDI. Aceste fişiere conţin, asemenea unei partituri, numai descrieri ale unor tonuri, efecte şi instrumente, nicidecum tonurile în sine.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) este prescurtarea pentru

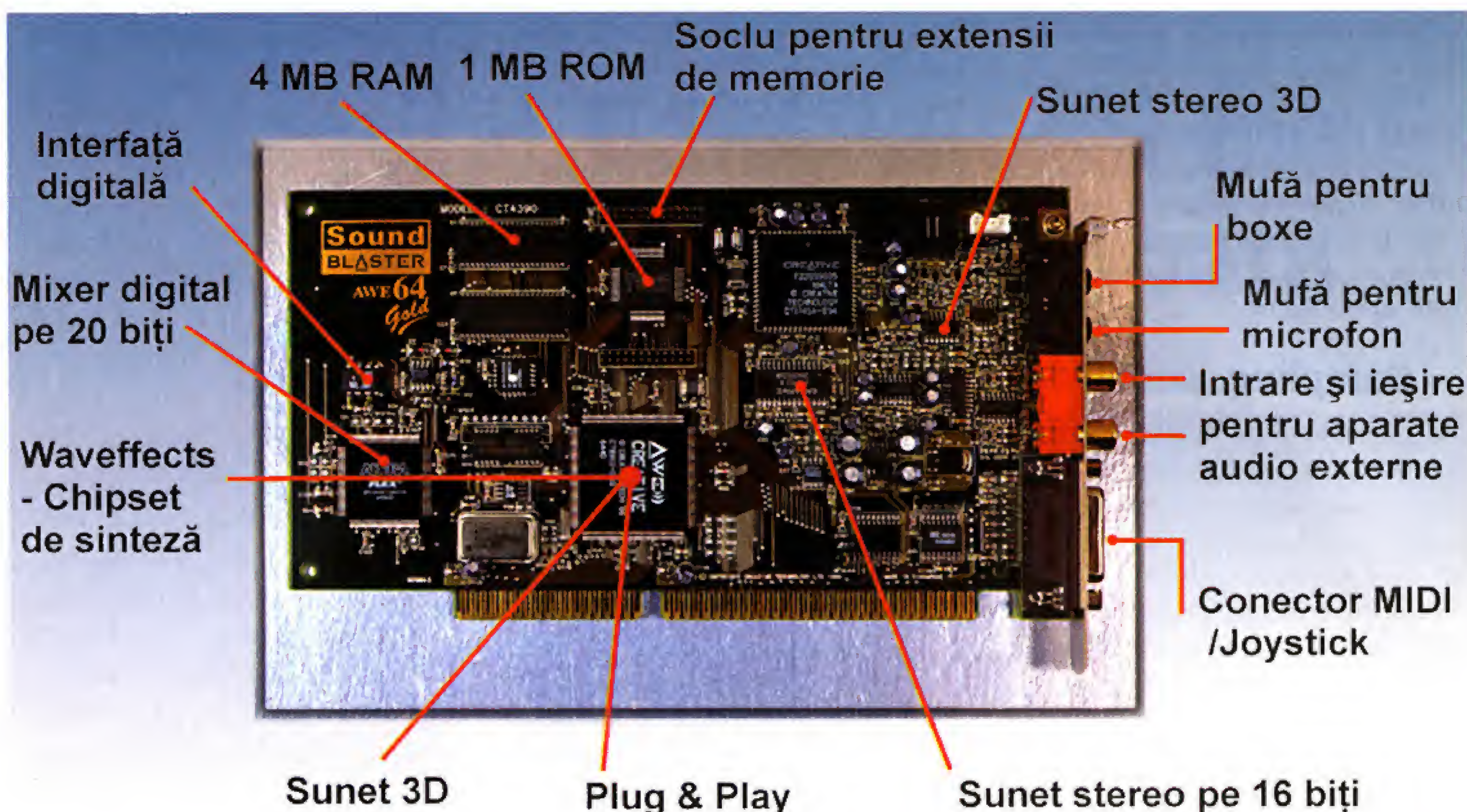
Sinteză Wavetable

Pe lângă memoria ROM cu instrumente, fiecare wavetable are un domeniu RAM în care este prelucrată muzica. În mod normal memoria de lucru are o mărime de la 128 de kilobiţi la 4 MB şi poate fi extinsă prin SIMM-uri PS/2.

Datele diferitelor sample-uri sunt memorate în ROM într-o formă prestabilită. Fiecare sunet are un header de 94 de biţi care asignează adresa sample-ului. Aici este stabilită şi viteza de derulare, precum şi valorile pentru vibrato şi tremolo. Indicaţiile pentru prelucrarea curbei de companiament.

Curba de acoperământ se poate stabili prin cei patru parametrii Attack, Decay, Sustain şi Release. Acestea sunt valori matematice care descriu forma curbei, numită şi curbă ADSR. Pentru a se face auzit sunetul unei chitări, placa de sunet copiază tonul instrumentului din ROM în memoria RAM pentru a o prelucra. Aici cipul OPL4 calculează înălţimea tonului dorit şi stabileşte efecte ca vibraţie sau companiament. Dacă sunt solicitate proprietăţi speciale, generatorul ADSR prelucrează în cip curba de companiament.

Pentru a realiza cel mai bun sunet este ideal să fie memorate toate tonurile unui instrument. Acest lucru nu este posibil din cauza costurilor şi astfel sunt reprezentate prin sample-uri numai o serie de instrumente. Instrumentele cu coarde, de exemplu vioară sau contrabas, sunt între timp reprezentate de patru sample-uri, pe când zgomote ca fluier sau tobe sunt memorate numai o singură dată.



O scurtă privire: componentele unei plăci de sunet. Aici este explicat un SoundBlaster AWE 64 Gold de la Creative Labs.

comunicarea între instrumente electronice. La început nu a fost stabilit decât felul interfeței, nu și instrumentele care trebuie folosite. De abia standardul introdus de Roland, General MIDI, indică 128 de instrumente și 46 de sunete acompaniatoare. Astfel, nu se știa dacă un fișier MIDI poate suna la fel pe diferite aparate. Mai târziu standardul GM a fost extins cu General Synthesizer (GS) și eXtended General MIDI (XG).

Wavetable: principiu simplu cu sunet natural

Din cauza sunetului artificial, sinteza FM nu este interesantă pentru profesioniști. În acest scop producătorii au dezvoltat sinteza Wavetable. Adesea apar denumiri ca Pulse Code Modulation (PCM) sau Advanced Wave Memory (AWM) care înseamnă în fapt același lucru.

Principiul wavetable-ului este simplu: pentru a face auzit sunetul unei chitări, cipul de sunet nu realizează un ton artificial, ci rulează tonul original al unei chitări înregistrat în prealabil într-un studio.

Cam atât în ceea ce privește teoria. În practică este absolut imposibil să fie memorate toate tonurile celor 128 de instrumente MIDI. Din această cauză, cipul de sunet calculează înălțimea și lungimea tonului dintr-un sample asemănător. Plăcile wavetable pot face acest lucru în mod diferit. De exemplu, la unele plăci sună mai bine instrumentele cu coardă, la unele sună mai bine instrumentele gen flaut sau taragot. Un sunet cu adevărat bun este oferit însă numai de plăci foarte scumpe.

Un tip deosebit de plăci este acela al plăcilor FM cu opțiune wave. Și aici, Creative Labs a impus un standard.

Comunicare: sunt necesare cel puțin trei interfețe

Cu placa de sunet a început un proces continuu care este adesea numit ca „epoca multimedia". Producătorii de plăci de sunet văd adesea produsele lor ca interfață pentru extensii. Astfel, fiecare placă de sunet dispune de un conector pentru joystick, care din motive financiare include o interfață MIDI. Printr-un adaptor se pot conecta la aceasta un keyboard extern sau un sintetizator. La unele plăci de sunet se găsește și o interfață pentru unități CD-ROM.

Fiecare placă de sunet are nevoie de cel puțin trei interfețe pentru a comunica cu PC-ul: adresa I/O, întreruperea (IRQ) și un canal DMA. Pentru a da comenzi, calculatorul accesează placa de sunet prin adresa Input/Output. Pe de altă parte, placa se sunet spune procesorului că trebuie să îndeplinească anumite sarcini prin intermediul unui interrupt-channel (prescurtat IRQ).

În plus, fiecare calculator dispune de un element cu ajutorul căruia plăcile de extensie din bus-ul ISA pot accesa memoria principală, fără ca CPU-ul să intervină. Acest mod de funcționare se numește „Direct Memory Access" (DMA).

În total există 8 canale DMA, de unde plăcile de sunet folosesc unul sau maxim două dintre acestea. Dacă placa de sunet și PC-ul se înțeleg între ele atunci totul e perfect. Nici nu trebuie să știți mai mult.

Gerald Pienkowski,
Mr. President

Adrese internet utile

Creative Labs: http://www.creaf.com
Terratec: http://www.terratec.de
Media Vision: http://www.svtus.com
Guillemot: http://www.guillemot.com
Yamaha: http://www.yamaha.com
Aztech: http://www.aztech.com
Orchid: http://www.orchid.comk



V T C D

Răspunsuri la întrebările cititorilor

Arco the Killer, București

Salut! Îmi pare bine că mai e și cineva care ne critică. Oricum, dragule, noi nu vrem să imităm pe nimeni ci vrem să fim cât mai originali. Atât prin structura revistei cât și prin varietatea de informații. Și stai liniștit că o să avem și concursuri cu premii și o să mai adăugăm și ceva pagini. Ei, mai scrie-ne! Așa avem ocazia să cunoaștem mai bine păsurile tale și ale altora ca tine. O să încercăm să vă fim pe plac.

Rusu Ionuț, Iași

Hi! Ce mai faci Ionuț? În primul rând vreau să-ți mulțumesc pentru scrisoarea ta și în al doilea rând vreau să-mi cer scuze că ți-am pierdut scrisoarea de data trecută. Da' trebuie să mă înțelegi și tu, aici e ca la balamuc. Referitor la upgrade-ul pe care vrei să-l faci nu pot să-ți spun decât că ar fi bine să-l faci cât mai repede. Și asta din cauză că producătorii de jocuri au dat năvală cu tot felul de soft-uri care cer cam multe resurse. Uite ce-ți recomand eu: Pentium MMX la 166 MHz (minim), placă 3Dfx și neapărat, dacă nu ai, o placă de sunet. Și în plus memorie RAM cât cuprinde (minim 16 MB RAM). Știu că e cam mult, da' eu cred că merită efortul. Anu' ăsta în care am intrat ne pregătește se pare o grămadă de suprize scumpe. A, îți mulțumesc pentru articol. Poate că o să-l publicăm. Îți fac și o invitație: scrie-ne mai des articole, o să le publicăm pe toate, cu condiția să fie bine scrise și să fie vorba de spre un joc mai nou. Servus!

Cristea Andi, Buzău

Hei, Andi! Sugestiile tale au fost binevenite și felul în care ai pus problemele a fost ca să zic așa - TOTAL! În orice caz, o să ținem cont de ce ne-ai scris. Adică o să fie concursuri cu premii și cu puțintică răbdare o să ajungem și la o sută de pagini. Referitor la problema ta cu plăcile grafice: cel mai indicat este să cumperi o placă 3Dfx - Diamond Monster. Eu dispun de așa ceva și pot să-ți spun că e marfă. Și costă și mai puțin față de o placă 3D. Adică vreo 180 de USD. Hai noroc!

Antipatica Adina, București

Servus, Adina! Îți mulțumim pentru scrisoare și mai iartă și tu cât poți! L-am luat deja pe Indianu' de ciuf și l-am trimis un pic la colega noastră care face corecțiile să-l mai învețe câte ceva despre limba aceasta străină, încâlcită și grea numită română. Oricum, cred că ți-a plăcut de noi, altfel nu ne scriai. Ei, ce zici?

Zota Teodor

Salut! Nu prea știu din ce oraș să te iau, da' oricum cred că asta e mai puțin important. Îmi place scrisoarea ta și felul în care ne-ai tot lăudat. Și am ținut cont și de sfaturile tale! Le vom pune în cel mai scurt timp în aplicare, o să vezi. Da' acum să-ți dau și răspunsul la întrebările tale: RPG nu este altceva decât prescurtarea de la Role Playing Game. DirectX-ul pentru Windows 95, în versiunile respective, nu este altceva decât un mic programel folosit de anumite soft-uri pentru a rula mai bine. Ciao!

Marian - The Keyboard Distructor, Costinești

Hei, Marian! Mulțam' pentru scrisoare! Și în legătura cu problemele tale cu jocurile sub DOS și cu placa de sunet îți recomand următoarele. Vezi mai întâi dacă e și instalată. Windows-ul 95, dacă îl folosești pe ăsta ca sistem de operare, instalează pentru placa ta de sunet un driver pe care-l ia din biblioteca lui personală. Cel mai bine e așadar să iei CD-ul sau dischetele și să instalezi placa după acestea. Problema asta am avut-o și eu, și s-a rezolvat în momentul în care am băgat CD-ul (livrat odată cu placa de sunet) în unitate și i-am dat Install. Acum sunt fericitul posesor al unui calculator care poate rula orice joc DOS într-o calitatea sonoră fantastică. În plus, mai poți face următoarele lucruri: **emm386.exe** și **himem.sys** sunt de fapt două fișiere care se găsesc de obicei în **c:\windows**. Așa că intră în config.sys și introdu următoarele linii: **device=c:\windows\himem.sys**; apoi dedesubt **device=c:\windows\emm386.exe** și în final, pe linia următoare: **dos=high,umb**. Succes!

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor șef:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Redactori:
Gabriela Muntean,
Răzvan Pătrașcu
(Indianu')

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Marketing și publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

Pregătire Filme:
Magazin Holding Kft
Budapesta, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria



Iulie

L		6	13	20	27
M		7	14	21	28
M	1	8	15	22	29
J	2	9	16	23	30
V	3	10	17	24	31
S	4	11	18	25	
D	5	12	19	26	

August

L		3	10	17	24	31
M		4	11	18	25	
M		5	12	19	26	
J		6	13	20	27	
V		7	14	21	28	
S	1	8	15	22	29	
D	2	9	16	23	30	

Septembrie

L		7	14	21	28
M	1	8	15	22	29
M	2	9	16	23	30
J	3	10	17	24	
V	4	11	18	25	
S	5	12	19	26	
D	6	13	20	27	

Octombrie

L		5	12	19	26
M		6	13	20	27
M		7	14	21	28
J	1	8	15	22	29
V	2	9	16	23	30
S	3	10	17	24	31
D	4	11	18	25	

Noiembrie

L		2	9	16	23	30
M		3	10	17	24	
M		4	11	18	25	
J		5	12	19	26	
V		6	13	20	27	
S		7	14	21	28	
D	1	8	15	22	29	

Decembrie

L		7	14	21	28
M	1	8	15	22	29
M	2	9	16	23	30
J	3	10	17	24	31
V	4	11	18	25	
S	5	12	19	26	
D	6	13	20	27	

 tău merge ca o  ?

Ai nevoie de



ca să meargă ca un  ?

Îți dorești și un  ?

Atunci e  !

Ai nevoie de 

© Hubertus